L.A. NOIRE
Extrákkal megtömött PC-s változat

HALO ANNIVERSARY
Master Chief páncélja még mindig csillog

SAINTS ROW: THE THIRD
Megérkezett az év legőrültebb játéka

MOST 116 OLDAL!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2012. 01.

AZ ÉV LEGJOBBJAI 25 KATEGÓRIÁBAN!

BEST OF 2011

BEMUTATÓ FORMABONTÓ FOLYTATÁS!

RAINBOW 6: PATRIOTS

BIOSHOCK INFINITE

2012-ES NAPTÁR MELLÉKLET ASSASSIN'S CREED

HARDVER TÖKÉLETES KONFIG 2012-RE!

KARÁCSONYI ÁLOMPC

teljes játék: FPS

XENUS II WHITE GOLD

NAGYÁGYÚK TESZTJEI

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
NEED FOR SPEED: THE RUN

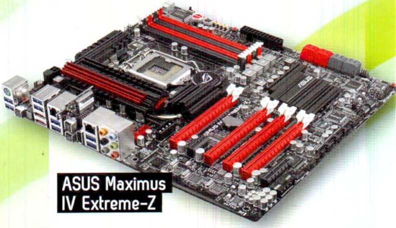
8 VIDEOTESZT A DVD-N
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM • RAGE • CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 • NEED FOR SPEED: THE RUN • HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY • UNCHARTED 3 • LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH • ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Fantasztikus nyeremények!

Azok között,
akik 2011. szeptember 1.
és 2011. december 31. között
egy évre előfizetnek
a PC Guru magazinra,
az alábbi szuper hardvereket
sorsoljuk ki!

ASUS GTX 560 Ti DirectCU II TOP

- **Grafikus vezérlő:** NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
- **Buszszabvány:** PCI Express 2.0
- **Videomemória:** GDDR5 1GB
- **Vezérlő órajele:** 900 MHz
- **Felbontás:** D-Sub (max. felbontás: 2048x1536), DVI (2560x1600)
- **Csatolók:** 1 db D-Sub-kimenet, 2 db DVI kimenet, 1 db HDMI kimenet
- **Tartozékok:** 2 db tápkábel, 1 db DVI-D-Sub adapter, 1 db Mini HDMI - HDMI átalakító
- **ASUS funkciók:** DirectCU sorozat, TOP sorozat, Super Alloy Power



ASUS Maximus IV Extreme-Z

- Intel® Socket 1155 A 2. generáció Core™ i7/Core™ i5/Core™ i3 processzorok támogatása
- 4 x DIMM, Max. 32 GB támogatott, DDR3 2200(O.C.)/1866(O.C.)/1600/1333 Hz
- 4 db PCIe 2.0 x16 (x16 vagy két x8 vagy x8, x16, x16), 1 db PCIe 2.0 x4, 1 db PCIe 2.0 x1
- Intel® Z68 lapkakészlet (2 db 6 Gb/s SATA-csatlakozó, vörös; 4 db 3 Gb/s SATA-csatlakozó, szürke; Support Intel® Smart Response Technology on 2nd generation Intel® Core™ processor family)
- Marvell® PCIe 9182 controller(2 db 6 Gb/s SATA-csatlakozó, vörös)
- JMicron® JMB362 vezérlő (2 db 3G eSATA-csatlakozó, vörös)
- Intel®, 2 x Gigabit LAN vezérlő

Az előfizetés részleteit keresd a magazin 36-37. oldalán!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő és játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati)
Olvasószerkesztő:
Takács Gábor (Wilson)
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft.
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

- AZ IDEI ÉV UTOLSÓ GURUJA
- AZ UTOLSÓ NAGY HAJRÁ 2011-BEN

Az idei legütősebb PC Guru!

A fenti, pirossal szedett cím szerencsére már jó sokszor elhangzott az idei évben, na nem a mi szánkból, hanem az olvasók jellemezték így egyik-másik számunkat a **Facebookon**, a **PGO-s híreknél,** vagy éppen egy-egy a Levrovba küldött **levélben**. Jó ezt olvasni, hiszen ez azt jelenti, hogy az **OLVASÓ** *(akiért mi dolgozunk, és akinek mindig igaza van)* elégedett a magazinnal, ha pedig az olvasó elégedett, akkor a szerkesztők és a cikkírók is nyugodtan hajtják álomra a fejüket.

Most az egyszer viszont kicsit vitatkoznék veletek, hiszen úgy gondolom, hogy a mostani, a kezetekben lévő PC Guru lett a legütősebb 2011-ben, a tartalom szempontjából legalábbis mindenképp, és nem csak azért, mert az ünnepek alkalmából sikerült ismét **116**-ra feltornáznunk a magazin oldalszámát. Ütős, mert több, mint egy tucat tesztet sikerült a lapba zsúfolnunk, többek közt a **Skyrimet**, a **Modern Warfare 3-at**, vagy éppen a legújabb **NFS-t**, csak, hogy az olyan finomságokról már ne is beszéljek, mint a PC-n még friss **L.A. Noire**, vagy a **Saints Row** elképesztően őrültre sikerült harmadik része. És ezek még csak a tesztek, mellettük ott van még a címlapszoriként is funkcionáló **Bioshock Infinite** előzetes, a **Rainbow 6 Patriots**, vagy a nyolc oldalas **Best of 2011** összeállításunk, amiben 25 kategóriában hirdettünk 25 nyertest.

Már a Best of cikkünkből is érződik, hogy nem semmi év volt az idei, és tényleg, elég **érdekes esztendő** áll mögöttünk, ráadásul nem csak a játékok szempontjából. A nyáron kiadót váltottunk, ennek lassan már öt hónapja, és remélhetőleg ti is érzitek, hogy a váratlanul bekövetkezett csere pozitív változásokat hozott a lap életében. Új nyomda, kicsit szebb magazin, szuper előfizetési akció, alkalmanként posztermelléklet és egyéb apróságok, mint a mostani plusz 16 oldal a megszokotthoz képest. Kis dolgok ezek, de a sok kicsi sokra megy, reméljük olyan sokra, hogy jövőre is velünk lesztek. Mikor ezeket a sorokat írom, még messze van az év vége, mikor ti olvassátok, még mindig lesz legalább három hét szilveszterig, viszont idén most találkozunk utoljára, így meg is ragadnám az alkalmat, hogy **kellemes és játékban gazdag ünnepeket** kívánjak nektek. Remélem, hogy 2012-ben is találkozunk, de addig is – szokás szerint –:

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Elder Scrolls V: Skyrim

Sejtettük, hogy remek játék lesz, de a Skyrim még így is túlszárnyalta minden elképzelésünket. Teszt 4 oldalon!

HÓNAP TESZTJE

Call of Duty Modern Warfare 3

Chris a BF3 után az MW3-ra is rászabadult és nem hagyta, hogy az előítéletek győzzenek. Teszt 5 oldalon!

BEST OF 2011

A 2011-es év legjobbjai!

25 kategória 8 oldalon keresztül, az év legjobb játékai egy helyen, plusz a szerkesztőség kedvencei!

Az év utolsó hónapjait Skyrim hófödte bércei között vándorolva töltöttük, valaki olyan bőrébe bújva, aki egyáltalán nem hasonlít a hétköznapi valónkra. Ha holnap egy játékhős bőrében ébredhetnél, kit választanál, és mihez kezdenél az átalakulás után?

Bate

Ez könnyűűűű. Hát ki más lennék, mint Pókember! Tudom, uncsi, de ő már nem csak képregény-, de videojáték-karakter is egyben. S, hogy mit csinálnék? Elutaznék New Yorkba, egész nap hálóhintáznék, és vörös hajú topmodellekre vadásznék!

Miguel

Én mindig is Indiana Jones szerettem volna lenni, és az a hatalmas szerencsém van, hogy több játék is készült mindenki kedvenc régészprofesszorának főszereplésével. És hogy mihez kezdenék? Megkeresném George Lucast, és nagyon komolyan elbeszélgetnék vele...

Chris

Nem kell sokat gondolkoznom, hogy eszembe jusson az egyetlen jó válasz: Gordon Freeman. Egy szót sem kellene szólnom, mégis mindenki tudná, ki az úr a házban. Persze az én értelmezésemben ennek nem a méretes pajszeremhez lenne köze, hanem az elméleti fizikus diplomámhoz.

JohnBart

Szívesen ellébecolnék a Saints Row: The Third főhősének szerepében: saját magam maradhatok, óránként egy rakás pénzt keresnék csak azzal, hogy ránézek a telómra, ha pedig rossz fát teszek a tűzre, elég hazamennem, és mindenki elfelejti az utcai garázdálkodásomat.

Wilson

Shepard kapitányként bejárnám nem csak a Citadelt, de az összes nagyobb űrállomást és „exkluzív" reklámszerződést kötnék a létező összes boltossal, majd a bezsebelt pénzzel a zsebemben indulnék több hétig tartó diplomáciai útra Liarával kettesben, a kabinomban.

Midnite_

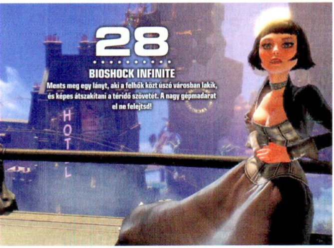
Az izgalmas játékok fő ismérve nem az, hogy mindenki boldog bennük, úgyhogy nehéz választani. Talán Princess Peach lennék a Super Marióból. Könnyű meló, csak néznék magam elé ijedten, néha pedig átcuccolnék egy másik kastélyba, nehogy Mario megtaláljon.

Chocho

A Sárkányszülött bőrébe bújnék. Na nem arra a szerencsétlen amerikai kisgyerekre gondolok, akit Dovahkiinnak kereszteltek az unatkozó szülei, hanem a jó kis kardos-pajzsos karakteremre, akivel szó szerint egy szavamba kerülne, hogy legyen hely a villamoson reggel.

szati

Hiányzó skilljeimet pótolnám: szeretnék laza, sármos, ugyanakkor foghegyről cinikus lenni. Szeretnék jól lőni, mindenkit bebüntetni, szóval és golyóval egyaránt. Tehát Max Payne ideális választás lenne a számomra (persze a múltját övező kellemetlenségek nélkül...)



Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 Best of 2011
022 Rainbow 6 Patriots
026 The Secret World
028 Bioshock Infinite
032 Mit várunk a GTA V-től?

TESZT

038 The Elder Scrolls V: Skyrim
044 Call of Duty: Modern Warfare 3
050 Lego Harry Potter: Years 5-7
051 Jurassic Park: The Game
052 Need for Speed: The Run
056 L.A. Noire: The Complete Edition
058 Saints Row The Third
062 Dungeon Defenders
064 Take on Helicopters
065 Cities XL 2012
066 AC Revelations multiplayer teszt
068 Skydrift
069 Sonic Generations
070 Halo Anniversary
072 Legend of Zelda Skyward Sword

PC GURU EXTRA

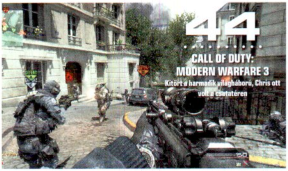
034 Zene nélkül mit ér egy game
042 Skyrim tippek, trükkök
049 CoD: MW3 tippek, trükkök
057 L.A. Noire tippek, trükkök
067 AC Revelations multiplayer tippek, trükkök
074 A prémium kínálat bűvöletében
078 Vegyél zombit karácsonyra!

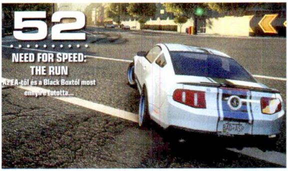
HARDVER

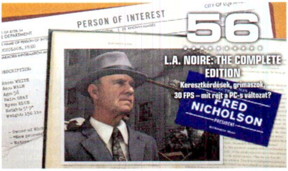
086 Hardver hírek
088 Konzolos videorögzítés egyszerűen
090 Integrált VGA-k forradalma
092 Karácsonyi ÁlomPC
096 Gigabyte G1.Sniper II / Trust FreeWave Headset
098 Homok a Gépezetben
100 Hardvermentőöv

ROVATOK

080 Top 5 Legjobb vétel
081 Nosztalguru
082 Gondolatébresztő
084 Játékmentőöv
102 Levrov
106 Külvilág

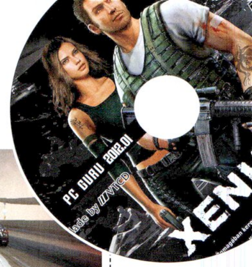






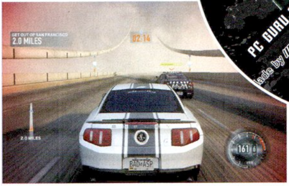
DVD-TARTALOM

Szuper videotesztek, 16 perc Hitman, meg lövöldözés



MODERN WARFARE 3 — VIDEOTESZT

A Battlefield 3 és a fejlesztőstúdió körüli botrányok után félve vártuk a legújabb Call of Duty megjelenését. Szerencsére idén se kellett hatalmasat csalódnunk az Activision termékében. Lehengerlő kampánnyal, pergős multijával és kifejezetten élvezetes Spec Ops módjával visszaadta a sorozatba vetett hitünket. Ám nem tudtunk szó nélkül elmenni egyes elemei mellett a játéknak, mint például a kopottas grafika vagy az egyre erősödő rókabőr érzés. Videotesztünkben mindent megtudhattok arról, hogyan sikerült a világ legnépszerűbb szórakoztató terméke.



NFS: THE RUN — VIDEOTESZT

Az éves Call of Duty, FIFA és sok egyéb folytatás mellett befutott a Need for Speed széria legújabb része is, amely annak ellenére nem nyerte el tetszésünket, hogy hihetetlenül látványosra sikeredett. De jól tudjuk, hogy a külcsín sokszor nem elég a sikerhez, amire jó példa a The Run is, amely sajnos szép számmal tartalmaz idegesítő játékelemeket. Az, hogy milyen lett a játék, most nem csak magazinunkból, hanem DVD-mellékletünkön lévő videotesztünkből is megtudhatjátok. Bate és Chris alig várja, hogy meghallgassátok őket.

SYNDICATE — KÉT HANGULATOS VIDEÓ

Pár hete jelentette be az Electronic Arts, hogy készülőben van náluk a Bullfrog félistenként tisztelt stratégiai játékának újrafeldolgozása, amely a kor divatjának megfelelően teljesen új stílusban igyekszik meghódítani a játékosok szívét. Az FPS nézetből játszható akciójátékból két videót is feltettünk DVD-mellékletünkre, amelyekből teljesebb képet kaphattok arról, hogy milyen is az, amikor a nagyvállalatok közötti harcokat már nem csak marketingesek és kutatók vívják egymással, hanem megjelennek a ballonkabátos szuperügynökök.

HITMAN: ABSOLUTION — 16 PERC JÁTÉKMENET

A jövőre megjelenő játékok közül érdemes nagyobb figyelmet szentelni a legújabb Hitman játéknak is, amelyben végre visszatér a jó öreg 47-es ügynök, hogy elvarrjon pár kellemetlen szálat. DVD-mellékletünkre feltettük azt a 16 perces bemutatót, amit az idei E3 látogatóknak mutattak be Los Angelesben. A méretes videoanyag tökéletesen illusztrálja, mire is számíthatunk majd a 2012-es megjelenéskor. Egyenlő arányban láthatunk benne lopakodós részt és akciót, a látvány pedig már önmagában megérdemel egy 90%-os értékelést.

ÍZELÍTŐ

Most, hogy már mindenki minimum belefulladt a téli játékfelhozatalba, végigjátszották az összes tripla A-kategóriás terméket, kimultiztátok magatokat a Battlefield 3-ban és a Modern Warfareben, ideje lesz egy kis pihentető videoteszt nézegetésnek. Bár e havi teljes játékunk is szép szeletet hasít ki lemezünk kapacitásából, igyekeztünk minden októberben és novemberben megjelent alkotásról videotesztet készíteni, aminek eredményét most megszemlélhetitek PCG Live rovatunkban. Olyan címek kerültek terítékre, mint a sokak által imádott Modern Warfare 3, a legújabb Need for Speed játék, vagy az Assassin's Creed : Revelations.

>E havi ESET kódunk kapcsán is lenne egy apró felhívásunk: nem kell megijedni, hogy a kód ugyanaz, mint amit legutóbbi számunkban találhattatok, ugyanis január 15-ig érvényes.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: D7SAB2

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

EGY GRINGÓ A PARADICSOMBAN
XENUS // WHITE GOLD

[ÍRTA TIKA] **A karibi térség szikrázóan kék egét, a tenger simogató hullámait, és azt a sok-sok barátságtalan embert, akiket felrobbantunk, szétlövünk; sűrítette egy végtelen szabadságot kínáló csomagba az ukrán gárda. Csak nekünk...**

A z angol nyelvterületen különösebb visszhangok nélkül terjedő (csak a Gamersgate-n elérhető) White Golddal én is most találkoztam először. A fene se gondolta, hogy létezik egy több száz négyzetkilométeres szigetvilág töltőképernyők nélkül. Egy szigetvilág, ahol a településeket benépesítő civil lakosságba sokkal több szorult egy átlag hellónál, és ahol a játékos, járműveken száguldozhat egyik helyről a másikra, hogy megoldjon néhány jellemzően fegyverekkel orvosolható problémát...

A Boiling Point-ban Arnold Vosloo (Múmia 1-2) által megformált hős, Saul Meyer, új, fiatalabb fizimiskával tért vissza, és ezúttal a kommandós-szakma nyugdíjba helyezett veteránja egy furcsa drog (mérgezett kokain) után nyomoz, amely a nagyvilágban alaposan megtizedelte a rappereket és a sztárocskákat. Az egyetlen nyom Kolumbiába vezet, ám a célállomás előtt a helyi haramiaállomány szétlövi a hajóját, tehát közelebbről is megismerkedhet a szigetvilág politikai viszonyaival. Polgárháború, bűnözés, drogkartellek és még sorolhatnám, hogy mi minden fortyog a felszín alatt, de a lényeg, hogy e világban mindenki a hét különböző frakció – kormányzat, gerillák, őslakosok, civilek, banditák, maffia, CIA – egyikébe van betallózva, és nagyon óvatosan kell bánnunk a golyókkal. Sosem tudhatod, mikor végzel ki egy a későbbi továbbhaladást megkönnyítő egyént, és ha bármelyik társaságnak keresztbe teszel, akkor ott bizony a kommunikáció az „agyonlőnek, ha meglátnak" szintre esik vissza. Előbb vagy utóbb azonban el kell köteleznéd magad...

WELCOME TO THE JUNGLE

A pénz sok ajtót megnyit a világnak ezen a felén, tehát érdemes minden szembejövővel elbeszélgetni, és némi jutalom fejében orvosolni a problémáikat. Ezek néha apró-cseprő, bagatell ügyek, például két, egymástól tíz méterre álló bennszülött között hordozgatjuk oda-vissza a válogatott sértéseket, vagy a felesége halála után a könyvekhez menekülő férj életkedvét adjuk vissza egy ritka kötettel. Túszmentésre, ritka tárgyak felkutatására, és az ellenséges csoportosulások felszámolására is bőven lesz alkalom. Az imént említett, bonyolultabb, jellemzően tűzharccal végződő küldetések közös ismérve pedig, hogy megmondják hol, de aztán a mivel, mikor, és hogyan, már teljesen a játékosra van bízva, sőt a legtöbb szituációnak alternatív megoldása (pénz, másik küldetés) is létezik. Ezt a nagyfokú szabadságot kicsit tompítja a látvány, amely a mostani dömpingben (BF3, MW3, Skyrim) meglehetősen szerénynek tűnik, de ugyanakkor megvan a maga bája, remekül tükrözi a térség sztereotípiáit, és a méretével, berendezésével könnyedén kompenzálja a technológiai hiányosságokat.

HA NEM INDUL A JÁTÉK WIN 7 ALATT

Ha valaki Windows 7 alól próbálja elindítani a játékot, de hiába kattint az ikonra, nem történik semmi, ne ijedjen meg, a jelenség ismert hiba, és van rá megoldás. A következő a teendő: kattints jobb egérgombbal az asztalra, a felnyíló menüből válaszd a „Személyre szabás" pontot. A megjelenő ablakban látszik, hogy pillanatnyilag valamelyik Aero-felületet használod, a játék azonban ezzel összeakad. A javításhoz válassz ki egyet az „Egyszerű és kontrasztos témák" közül, mondjuk a „Windows 7 egyszerű" nevűt. Elveszted ugyan az Aero előnyeit, de nyersz egy remek játékot!

ADATOK

KIADÓ
Game Factory Interactive

FEJLESZTŐ
Deep Shadows

MŰFAJ
FPS/RPG

MULTI
nincs

INFO

A játék már 2008-ban megjelent az orosz nyelvterületen, és az eredeti címből – Xenus II: White Gold – rögtön kiderül a turpisság, nevezetesen az ukrán fejlesztők anno a Boiling Point: Road to Hell opuszt (Xenus I) toldották meg egy folytatással.

A GRINGÓ NEM KISPÁLYÁS...

Meyer sok tekintetben túlmutat az FPS játékok „öld meg mind, Isten majd szétválogatja" hősein, eszik, alszik, sőt fejlődik is, utóbbinál minden egyes szintlépéssel választhat egy új perket, amely például a hátizsák méretét, a zárnyitás hatékonyságát vagy a célzás pontosságát növelheti egy kellemes adaggal. Az összeszedhető cuccok között rogyásig van alkohol, gyógyszer, és mit szépítsem, némi kokainszármazék is, amiket túl nagy elánnal nem érdemes bevinni a szervezetbe (javítják a fókuszt, regenerálnak stb.), mert egy idő után függőséget okoznak. A főhős testrészekre bontva sebződik, viselhet golyóálló mellényt, használhat járműveket – quadot, jetskit, jeepet, autót és repülőt, ha pedig lezuhanna egy magas sziklákról, ne felejtsétek el kinyitni a siklóernyőt. A modern tűzfegyvereket nagy számban felvonultató arzenál saját kezűleg javítható és fejleszthető, tehát minden együtt van, hogy rendet vágjunk a helyi nagymenők között. Végezetül egy jó tanács, mentsetek gyakran, mert néhány homokszem (bug) azért bekerült a történetbe.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Na lássuk, mit főzött ma a sza... Ja, várj, ez egy orvos.

PLAY IT

www.playit.hu

A BUDAPEST GAMESHOW UTÓDJA.
A NÉV VÁLTOZIK, AZ ÉLMÉNY MEGMARAD.

2011.12.17.

MILLENÁRIS, B ÉPÜLET

JÁTÉKBAJNOKSÁGOK
LÁTVÁNYOS SZÍNPADI ELŐADÁSOK

KARÁCSONYI JÁTÉKVÁSÁR ÉS KIÁLLÍTÁS

WWW.PLAYIT.HU

EXKLUZÍV JÁTÉK BEMUTATÓK

DIABLO III / MASS EFFECT 3

JEGYEK KAPHATÓK: AZ 576 ÜZLETEIBEN, A NYUGATI TÉRI ÉRTÉKESÍTÉSI PONTON, A MEEX TRAVEL IRODÁBAN, ÉS A TEX HÁLÓZATÁN KERESZTÜL.

BELÉPŐ: 1.000 FT, A JEGY ÁRA TELJES EGÉSZÉBEN LEVÁSÁROLHATÓ.

HOLDFÉNYCON · XBOX 360 · Microsoft · EA · 576 KByte www.576.hu · PLAY IT · meex agent · meex

Tröszt lesz a Syndicate-ből

Bár az EA Syndicate-újraértelmezése nem igazán nyerte el a rajongók tetszését, lesz egy olyan része az FPS-nek, ami még a legelvakultabb gyűlölködőt is jobb belátásra térítheti: a négyfős kooperatív multiban ugyanis pont az tér vissza, ami a 90-es években naggyá tette a Bullfrog klasszikusát. A 2012. február 12-én megjelenő játékban 9 olyan térkép kap majd helyet, ahol három társunkkal összefogva tehetünk majd rendet, és az ezzel kapcsolatban kiadott videó alapján nagyon durva meneteket zavarhatunk majd le. A képsorok alapján a cél az lesz, hogy a négy, (lehetőség szerint) különböző karakter egymással összedolgozva leküzdje a megtámadott objektum őrségét, legyőzze a helyi bosst, megszerezze a gyilkolásnak értelmet adó tárgyat, majd elpucoljon a helyszínről, mindezt úgy, hogy a lehető legkevesebbszer hal meg. A láng- és golyószóró továbbra is csábítóan hatékonynak tűnik, az implantok fejlesztéséhez szükséges agyturkászás pedig egyértelműen a játék csúcspontja lehet – akinek meg a stratégiai elemek hiányoznak, az reménykedhet abban, hogy az EA képviselői komolyan beszéltek akkor, mikor azt pedzegették, hogy a visszajelzések alapján talán mégiscsak van igény egy, az eredeti Syndicate-hez hasonló RTS-re.

Első nekifutásra nem ragadtattuk el magunkat, de ez a négyfős móka tetszetős

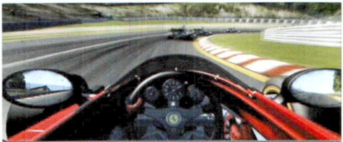
Faragják picit a PC-s Kinectet

Az már régóta ismert tény, hogy az eredetileg az Xbox 360-hoz kiadott mozgásérzékelős kamera, a Kinect PC-re optimalizált változata is megjelenik majd, az azonban nem volt tiszta, hogy pontosan mit is takar az „optimalizáció". Nos, a hírek szerint valóban csak finomhangolás várható, a hardver lényegi része érintetlen marad. A két legfontosabb tétel abból következik, hogy a PC-hez csatolt eszköznek nem egy egész nappalit, csak a monitorhoz jóval közelebb ülő felhasználót kell figyelemmel kísérnie: csökken az USB-kábel hossza, és a szerkezet kameráinak fókusztávolsága is lerövidül. A fejlesztők emellett azt is megemlítették, hogy személyi számítógépek mellé adott speciális beviteli eszköz (ami a várakozások, és a bődületes eladások ellenére sem váltotta meg a világot) mind firmware-jét, mind a fejlesztői környezetét (SDK-ját) tekintve frissített állapotban kerül a boltokba. Bár a várható játékokról és speciális alkalmazásokról még nincsenek biztos információk, az látszik, hogy a TV előtt ugrálás helyett valami „monitorközelibb" lehetőséget kapunk majd – valamikor 2012-ben.

Felvilágosító óra – anyáknak

A Nintendo olasz képviselete és a milánói Katolikus Egyetem közös előadást tart a videojátékok veszélyeiről, méghozzá végre azoknak, akiknek a legnagyobb szüksége van a tájékoztatásra: a szülőknek, egész pontosan az anyáknak. Az egyetem pszichológia-professzora, Manuela Cantoia, és a Nintendo munkatársai minden lényeges kérdést érintenek a „Videogiochi e Mamme: mi intendo di Nintendo (DS e 3DS)?! – La gestione del rapporto tra videogiochi e figli" („Videojátékok és anyák: mindent tudok a Nintendóról (DS és 3DS)?! A gyermekek és a játékok közti kapcsolat kezelése", nagyjából) című, két előadásból álló sorozat alatt. A játékok előnyeit és hátrányait ugyanúgy átbeszélik majd, mint azokat a módszereket, amivel a szülők a helyén kezelhetik a tényt, hogy manapság már ritkaságszámba megy az olyan gyerek, aki nem játszik valamilyen videojátékkal, és persze szó esik a különböző félelmekről, illetve vélt vagy valós veszélyekről is. A december 1-én és 6-án megtartott speciális fogadóóra a főpróba, a Nintendo illetékesei szerint ha a kísérlet sikeres, a továbbiakban más európai országban is tartanak hasonló rendezvényeket. Magyar PC-s szemmel persze kicsit talán túlságosan szűk a Nintendo két kézi konzoljára leszűkíteni a témát, de a minta adott, már csak pár dolgot megváltoztatva idehaza is tartani kell valami hasonlót – ráférne a hazai szülőkre is...

ELÉRHETŐ A NETEN A DOOM III FORRÁSKÓDJA, AZONBAN A CSOMAG NEM TARTALMAZZA A JÁTÉK ADATAIT – JOGI PROBLÉMÁK MIATT, PERSZE

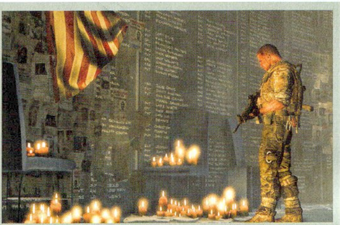


Állítólag...

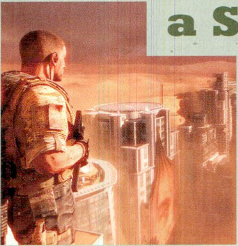
A Test Drive szépen, lassan visszamászik a dobogónak arra a fokára, ahová elméletileg tartozik, az Atari ügyesen sáfárkodott a jogokkal, és a két Unlimited-rész visszahozta a régi rajongók egy részét, no meg újakat is szereztek szép számmal. Mostantól azonban más a helyzet, a jogok ugyanis a nem túl ismert, Big Ben Interactive-ra szálltak – a brit cég elsősorban inkább forgalmazással foglalatoskodott eddig, semmint kiadással, és ez ad némi okot a kételkedésre. Hogy miért fontos ez épp most? Mert kiderült, hogy lassan jön az első, Big Ben pesztrált Test Drive, méghozzá Ferrari alcímmel. Sajnos a pontos részletek egyelőre ismeretlenek, így a lap leadásakor még az sem teljesen tiszta, hogy ki a fejlesztő. A pletykák a Slightly Mad Studios nevét említik, és van is ráció a dologban, nekik ugyanis már évek óta pihen a fiókban egy Ferrari-játékot engedélyező licenc (még a Blimey! Gamestől került hozzájuk, 2009. januárjában a Slightly Mad felvásárolta őket), viszont ez egyben azt is jelenti, hogy a csapat két címen dolgozik egyszerre – épp a 2011/11-es számban adtunk hírt a szintén a gyártósoron lévő, közpénzből készülő C.A.R.S.-ról. A most napvilágra került Test Drive: Ferrari a hírek szerint jövő márciusban már a boltok polcaira kerül Európában, és a bejelentés illetve a kiadás közti rövid idő ismét csak arra enged következtetni, hogy egy régóta készülő játékról van szó – legalábbis bízzunk benne, hogy nem egy fél év alatt készre kalapált szörnyszülöttet kapunk majd...

Megéri az ingyenesség

Meglepő, sőt, meghökkentő adatot tett közzé a DC Universe Online-t gondozó Sony Online Entertainment elnöke. John Smedley egy twitterüzenetben azt írta, hogy a játék a november eleje óta meglépett ingyenesség óta meghétszerezte a napi bevételét. „85%-kal nőtt a napi bejelentkezések száma, naponta 6%-kal nő a játékosbázis, és a bevételek 47%-a a PC-s változatból jön. Minden mutatónk kilőtt, mióta mikrotranzakciós modellre váltottunk." A szuperhősös MMO ingyenesen letölthető a Steamen, és a játék legnagyobb része akkor is elérhető, ha egy fillért sem költesz, azonban a speciális küldetéscsomagokat, illetve egyéb extrákat tartalmazó pakkért már 5 amerikai dollárt kell kiköhögni – azonban nagyon úgy tűnik, hogy ez a modell sokkal jobban fekszik a vásárlóknak, hiszen a játékban pillanatnyilag a kígyózó sorok és a túlterhelt szerverek jelentik a legnagyobb problémát. „Igen, ez pillanatnyilag egy megoldandó feladat, és már dolgozunk is rajta", mondja Smedley. „Kicsit sikeresebb lett a váltás, mint eredetileg terveztük."



Vonalban a Spec Ops: The Line



Nagyjából a tavalyi Gamescomon adott magáról értékelhető életjelet a 2K Games sivatagos FPS-e, a Spec Ops: The Line, most azonban az új képek mellé nagy hirtelen a megjelenési dátumról is kaptunk egy közelítő becslést. „2012 tavaszán mindenkinek alkalma lesz megtapasztalni, milyen az, mikor a Föld egyik legegzotikusabb pontján, Dubaiban ér minket utol a világvége", vidította fel az újságírókat Christoph Hartmann, a 2K vezérigazgatója. „A Spec Ops: The Line az amerikai hadsereg 33-as gyalogezredének tagjait hívja segítségül, az ő tolmácsolásukban élheti majd át mindenki a homokkal borított pokol forróságát." A SOtL a 2K első próbálkozása a modern TPS-ek terén, és a sikert nem bízzák a véletlenre: a környezeti katasztrófa sújtotta luxusüdülőhelyet egy őrült katona tartja rettegés alatt, és ha mindez nem lenne elég, a semmiből előtermő homokviharok is megkeserítik majd katonáink életét. Az ígéretek szerint a mély sztori nem merül ki a jó és a gonosz küzdelmében, döntéseinkkel beavatkozhatunk majd a történet folyásába, és a végső képsorok hangulatát az addigi cselekedeteink határozzák majd meg. Az egyetlen komoly probléma, hogy a játéknak az eredeti tervek szerint idén meg kellett volna jelennie – reméljük nem ez lesz a következő olyan cím, amit konzol-exkluzív, letöltős bigyóvá minősít vissza a kiadója.

ÁLLÍTÓLAG SCI-FI KÖRNYEZETBE ÁLMODOTT SZEREPJÁTÉKON DOLGOZIK A LENGYEL CD PROJEKT – MEGJELENÉS VALAMIKOR 2013-BAN

A nyúlon túl

Az indie-világ egyik legfurcsább fejlesztéséről ezúttal nem a függetleneknek fenntartott oldalpáron emlékezünk meg: a nyulas-verekedős hibrid ugyanis egyre inkább mutat a világsikerre predesztináló jeleket. A legutolsó információ például az, hogy iszonyatosan élethű sebesülési és vérfröccsenési modult sikerült leprogramozni a kooperatív multival is csábító világba, így a kutyákkal, farkasokkal és nyulakkal benépesített játék fejlesztői joggal számíthatnak a játékokat amúgy is híresen rosszul kezelő PETA nevű állatvédő szervezet megkeresésére. Természetesen a verekedős-késelős játék leginkább a hatalmas terek és a bámulatosan élethű fizika miatt tart igényt folyamatos, sosem lankadó figyelmünkre – a három különböző típusú küldetés már csak hab a tortán. „Még nem egészen végleges a koncepció, de alapvetően a történetközpontú-, a kihívás- és az aréna-mód várja majd a játékosokat", mondta el David Rosen, az egyik fejlesztő. „Az elsőben a szereplőkre, és a velük átélhető kalandokra összpontosítunk, a másodikban azt kell megmutatnod, mennyire vagy képes alkalmazkodni a világ szabályaihoz, illetve hogy milyen magas szinten tudod elsajátítani őket, az aréna módban pedig egy profi harcos karrierjét játszhatod végig – minden szinten új képességek és fegyverek várják a játékost." A meglehetősen összetett projekt immár három éve készül, és ha hihetünk Davidnek, további egy vagy két év még mindig kell a véglegesítésig. Ettől függetlenül érdemes nyomon követni a nyulas őrületet, mert ha egyszer kijön, komoly potenciál lesz benne.

TOP 5

MAGYARORSZÁG 11.14. – 11.20.

Call of Duty: Modern Warfare 3

Világszerte hatalmas siker volt az Activision arany fejőstehenének legújabb része , és bár szuggeráltuk, végül nem lett olyan rossz.

PCG 12.01 **86%**

Battlefield 3

A pontos adatokát nem ismerjük, de tény, hogy a Battlefield 3 a vizsgált héten alulmaradt az MW3-mal szemben. A rossz kampány lehet a magyarázat.

PCG 11.12 **92%**

Assassin's Creed

Valami varázslat lesz ebben a dologban, mert már az előző számunk toplistájában is a harmadik helyen csücsült Altair kalandja.

PCG 08.05 **79%**

TES V: Skyrim

Ebben a számban végre sikerült letesztelni, és ha már így belelendültünk, rögtön az év játékává választottuk a Bethesda aktuális királyát.

PCG 12.01 **95%**

The Sims 3: Házi Kedvenc

Ahogy az a borítóról is kiderül, a Sims hatalmas sikere mögött egyértelműen a földön kívüli létformák összeesküvése áll.

PCG 11.12 **83%**

A kalózkodás rossz, értem?

Újabb hullámban támad a „nem adjuk ki PC-re, mert a kalózok ellopják" betegség a kiadók körében: ezúttal az I Am Alive-ot, a Mortal Kombat: Arcade Kollectiont és a Ghost Recon: Future Soldiert érte el a kór. Szerencsére egyik sem volt az az acélos nagyágyú. A Ghost Recon a pár hónappal ezelőtti állapotot tükröző videóban látottak alapján még talán jó is, hogy nem jön ki egy olyan platformra, ahol tizedmásodpercek alatt kisül minden rossz az irányítással és a megjelenítéssel kapcsolatban. Az I Am Alive visszaminősítéséről (Xbox 360-on és PS3-on sem jelenik meg dobozos változatban, sima letölthető cím lett belőle) két számmal ezelőtt olvashattatok a hírek hasábjain, a Mortal Kombat meg amúgy is csak csekély számú játékost érdekelt volna. A kalózkodós vádak természetesen most is inkább csak kifogásnak jók, a Skyrimmal, a Starcraft 2-vel és a többi minőségi játékkal kapcsolatban valahogy nem volt probléma (sőt, a Skyrim X360-as változata napokkal a megjelenés előtt letölthető volt még a hazai warezoldalakról is). „Előre tudjuk, hogy a játékosok 95%-a nem megveszi, hanem letölti majd a játékot, így pedig nincs értelme fejleszteni", mondta el túlzásoktól szerencsére teljesen mentes véleményét Sebastien Arnoult, a Ghost Recon Online producere. „A GR Online továbbra is PC exkluzív, azonban a fizetős GR: Future Soldier csak konzolokon lesz elérhető." Remélem egy Ghost Recon rajongó sem haragszik meg, ha azt mondom: annyi baj legyen... (A hír illusztrációjául szolgáló képek a Ghost Recon Online-ból származnak.)

Sic (micro)transit gloria mundi?

Elsőre ijesztő, de alaposan végiggondolva remek hírt kaptunk a Piranha Bytes fejlesztésében készülő, két éve nyáron egyszer már belengetett új Mechwarrior-játékról: a dobozos, boltban értékesített formátumot a sutba vágva, ingyenesen játszható program lesz a dologból, Mechwarrior Online néven. Ez talán sokakban azt az érzést kelti majd, hogy már a fejlesztők sem igazán bíznak a sikerben, de a közelmúlt free to play MMO-it alapul véve talán nem túlzás azt állítani, hogy elmúltak azok a gyászos idők, amikor az ingyenesség és a mikrotranzakció szitokszónak számítottak. Nem, a Mechwarrior Online egész pofásnak ígérkezik, és bár egyelőre csak olyan művészi munkák kerültek napvilágra, amik semmit sem mutatnak a játék majdani kinézetéből, az a tény mindent elmond, hogy a Piranhások a CryEngine 3-at választották a játék motorjának. Pár nappal eme örömteli hír közlése után megjöttek az első tervek is. A majdani robotok közül a mi kedvencünk a DRGN-1 Dragon nevű, 60 tonnás nehézmech lett. A meglehetősen impresszív fegyverlistával szerelt (két közepes lézer, egy közepes géppuska, egy LRM-10-es rakétavető) robot láttán csak annak a szíve nem dobban egy nagyot, aki nem rendelkezik ilyen szervvel, vagy nem igazi Mechwarrior-rajongó. Azok, akiknek megnőtt (vagy épp leesett) a vérnyomása, a http://bit.ly/sCh8RY oldalon akár már most biztosíthatják saját nevüket, akarom mondani, hívójelüket a valamikor 2012-ben megjelenő játékban.

ÚJ STÚDIÓT NYIT AZ EIDOS, ÉS A KÖZELMÚLTBAN BEJELENTETT HITMAN-RÉSZ MELLETT A 47-ES ÜGYNÖK EGY ÚJ KALANDJÁN IS DOLGOZNAK

Sniper: Ghost Warrior 2

Rambo sokkal keményebb volt, ő robbanófejes nyílvesszővel vadászott helikopterre

Ahhoz képest, hogy a folytatással kapcsolatos első hírek alapján PC-re meg sem jelent volna a City Interactive játéka, a környező képek alapján igencsak felszívta magát a kiadó. Mint kiderült, a meglehetősen átlagos alaptörténetet (tömegpusztító fegyverek eladását, illetve elsütését kell majd megakadályoznunk a világ fejlett és kevésbé fejlett pontjain) alaposan megdobja majd a CryEngine 3-as körítés. A 2012. március 16-án boltokba kerülő Ghost Warrior 2 Burmai küldetéséből kiadott pillanatképek alapján szokatlanul részletgazdag dzsungelben kell majd helyt állnunk, azonban nem csak az egy lőszer-egy halott törvényszerűség mentén lesz tennivalónk. Egy megsebesült bajtársunkat is ki kell majd mentenünk az ellenséges tűzből, miután a küldetés tökéletesen balul sül el (az angol katonai szleng a rendkívül találó FUBAR rövidítéssel jellemzi az ilyen helyzeteket, ám ennek kifejtésétől eme hasábokon eltekintenék – aki kíváncsi, üsse be a szót a Google-be). Az első rész a közepes értékelések ellenére az anyagi siker nem maradt el, de a látvány alapján a második résznek bőven lesz alkalma kiköszörülni a csorbát.

Egy napnyi titok

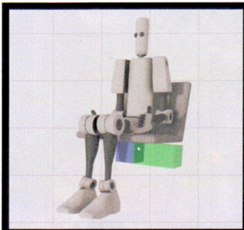
Az újság december 9-én jelenik meg (kivéve akkor, ha a sors máshogy akarja), a Spike TV Video Game Awards nevű díjátadó eseménye pedig egy nappal később lesz, így elméletileg ismét van egy kis esélyünk arra, hogy két héttel korábbról lelőjük a nagy poént: a Bioware november közepe óta szellőztetett új játéka nem más, mint a (dobpergés) Command&Conquer Generals folytatása! Az újság leadásakor sajnos még nem rendelkezünk normális képanyaggal, mert valami Game Informer nevű amerikai magazin lenyúlta a kizárólagos közlési jogokat, de a hazai EA-képviselet egy magát megnevezni nem kívánó tagja elárulta, hogy az EA ezúttal a SW:TOR-t letudó Bioware-rel vág neki újra a közelmúltban nagyot zakózó C&C-univerzum feltámasztásának. Részletekkel a következő számban jövünk, bár mire ezt a hírt az olvasók többsége meglátja, az interneten már valószínűleg térdig állunk a játékról szóló információkban.

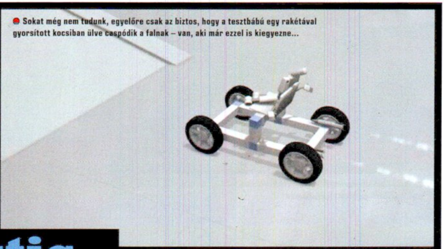
Szökik a gőz a Steam csöveiből

Mintha csak tegnap lett volna, hogy a Valve főnöke, Gabe Newell azzal bizonygatta, milyen erős a Steam rendszerében akkoriban bevezetett védelmi rendszer, hogy elárulta a saját jelszavát, és egy darabig nem is volt semmi gond. November elején Gabe-nek azonban egészen más bejelenteni valója akadt – az ő fiókját nem törték fel, azonban egy olyan adatbázisdarabkát elloptak a Steam szervereiről, amiben nevek, jelszavak, és ami a legrosszabb, bankkártya-adatok is szerepeltek. „Nemcsak a fórumot, de a Steam rendszerének adatbázisát is elérték a behatolók. Az ellopott kód neveket, kódolt jelszavakat, e-mail címeket, számlázási adatokat és bankkártya-információkat is tartalmazott, ám eddig semmi jele annak, hogy a tolvajoknak sikerült volna visszafejteni a titkosított adatokat." Nem mintha szerepem lenne mosdatni a Valve-ot, de korábbi munkatapasztalataim alapján az ilyen adatbázisokat komoly szintű titkosítás védi, így elég kicsi annak az esélye, hogy a crackereknek még ebben az évszázadban sikerül valami használhatót kibányászni a lecsípett adatbázis-darabokból – ettől függetlenül érdemes kattintani párat a Steam-fiókunkban, és megváltoztatni az eddig használt jelszót, és ami ennél is fontosabb: törölni a tárolt bankkártya-adatokat.

EGY HÉTTEL A MEGJELENÉS UTÁN 1600 CSALÓT TILTOTT KI A COD: MODERN WARFARE 3 MULTIPLAYER JÁTÉKMÓDJÁBÓL AZ ACTIVISION

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!





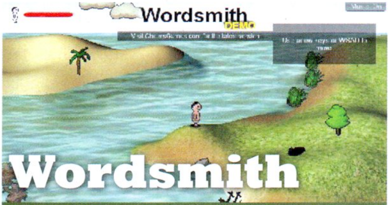
Sokat még nem tudunk, egyelőre csak az biztos, hogy a tesztbábú egy rakétával gyorsított kocsiban ülve csapódik a falnak – van, aki már ezzel is kiegyezne...

Crashtastic

http://www.crashtastic.com/

Úgy vélem, a sok „komoly" cím mellett kellenek az olyan mókák is, mint Mark Smith Crashtastic című, fizika alapú játéka. Korábban voltak már hasonló őrületek (például a finn tAAt demócsapat Star Dismount és Truck Dismount című alkotása, amelyekben egy pálcikaemberkének kellett minél nagyobb sérülést okozni), és az előzetesek alapján ez a cucc is ezekhez hasonló. Egy 3D-s szerkesztőben össze kell építenünk egy járművet, majd a rászerelt rakétákat begyújtva nekicsapni azt a falnak; a játék pedig kiértékeli a teljesítményünket a felhasznált elemek száma, a maximális sebesség és hasonló paraméterek alapján. Ennél többet nem tudunk a projektről, de feszültséglevezetőnek bizonyára jó lesz, főleg ha a törésteszt bábu helyére odaképzeljük azt az ismerőst vagy ismeretlent, aki aznap a legtöbb bosszúságot okozta nekünk...

A játékkal kapcsolatban minket leginkább az érdekelne, hogy került a rakéta a bábu hátára...



Wordsmith

http://cheersgames.com/

Egy egészen bámulatos és egyedi kis gyöngyszemet van szerencsém bemutatni. A Wordsmith lényege, hogy ha egy objektumot szétrombolunk vagy egy lényt megölünk, annak betűit begyűjthetjük, majd e betűkből új, értelmes szót alkotva megteremthetjük az adott tárgyat. Például egy patkány (RAT) és egy sás (REED) elpusztításával az R, A,T, E, E, D betűkhöz jutunk, ebből kirakva a DART szót megjelenik eme dobófegyver, ezzel kinyírhatunk egy madarat (BIRD), és máris lehetőség van egy gumi (TIRE) megteremtésére, amit felöltve átúszhatunk egy másik földdarabra, lévén induláskor egy kis szigeten kell kalandoznunk. Hajótörött, kezdetben csupasz hősünket e módszerrel felruházhatjuk, erősebb fegyvereket (FIST, RIFLE) és szerszámokat (LAMP), illetve társat (DEER, CLONE) készíthetünk, de gyógyulni is így lehet. Ételt (TOAST, LEEK, ALE) vagy orvosságot is így „betűzhetünk" magunknak – a fő cél, hogy feljussunk a magas sziklák tetejére, és ott legyőzzük a rettentő sárkányt. A Wordsmith alfa-verziója kipróbálható a hivatalos oldalon (a Unity böngészőmodul telepítése után), illetve meg is vásárolható mindössze 5 dollárért, ám ezzel hozzájutunk a későbbi fejlesztésekhez, és elkészültekor a végleges verzióhoz is, ami 10 dollárt kóstál majd; megéri tehát már most beruházni rá. Próbáljátok ki, Laurie Cheers, az egyszemélyes Cheers Games munkája valóban lenyűgöző alkotás!

Guns of Icarus Online

http://gunsoficarus.com/

A Muse Games 2010 májusában dobta piacra a Guns of Icarus című remek posztapokaliptikus steampunk (illetve ahogy ők hívják: „dieselpunk") játékot, melyben hatalmas zeppelineken kellett felfedezni a felégetett Földet, eljuttatni a ránk bízott árut a rendeltetési helyére, no és főleg megküzdeni a nem túl barátságos légi kalózokkal. És bár a játéknak van egy négyfős kooperatív módja is, a fejlesztők úgy gondolták, sokkal több potenciál van ebben a játékrészben – így jött létre a Guns of Icarus Online, amely, mint a neve is elárulja, az alapjáték multira kihegyezett verziója. Hogy mire számíthatunk? Egy perzisztens világra, amelyben akár saját várost is alapíthatunk, kellő mennyiségű kereskedésre, felfedezésre, no és kooperatív, PvE és PvP harcokra, többféle, például Protect the Cargo vagy King of the Hill játékmódban. Ha sikerül elvégeznünk egy igen kemény kiképzést, akár léghajókapitánnyá is válhatunk, és toborozhatunk magunknak saját legénységet, hiszen minden bárkára kell mérnök, lövész és pilóta, de persze mi magunk is elszegődhetünk e szerepek bármelyikében mások mellé. Elég masszív móka készül tehát a Muse műhelyében – ha érdekel a dolog, érdemes feliratkoznod a hírlevélre, így elsők között jelentkezhetsz a bétatesztelésre.

A TALE OF TALES KÜLÖNÖS HANGULATÚ SZÖSSZENETE, A GRAVEYARD IMMÁR ANDROIDRA IS ELÉRHETŐ, 1,99 DOLLÁROS ÁRON

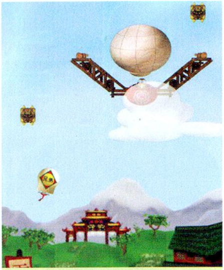
Indie Royale – csomagban olcsóbb

http://www.indieroyale.com

A független projektek szerelmesei bizonyára ismerik a Humble Bundle portált és a mögötte álló csapatot, akiknek akcióiról a PC Guru Online-on is rendszeresen hírt adunk – a srácok bizonyos időközönként jelentkeznek egy-egy pakkal, amiben 3-4 játék lapul, és amelyekért tetszőleges összeget fizethetünk, a befolyt pénz egy része a fejlesztőkhöz, a többi két alapítványhoz vándorol. Nos, most újabb hasonló kezdeményezésről számolhatok be. Az Indie Royal alapelve ugyanez, némi csavarral: összeállítanak egy csomagot, amit egy megállapított minimum áron kínálnak. A vásárlások összegéből aztán átlagot vonnak, így előfordulhat, hogy pár nap múlva már többet kell kicsöngetni érte – ám ha valaki a minimum árnál jóval többet ad, csökkentheti ezt az értéket; ha ez a felajánlás jelentős, felkerül a neve a dicsőségtáblára, az indie-címek, és azok fejlesztői iránti elkötelezettségét hirdetve. A projekt mögött egyébként az IndieGames.com és a Desura áll, két olyan brigád, akik jól ismerik az ipar ezen szegmensét, afelől tehát biztosak lehetünk, hogy valóban remek címek kerülnek a csomagokba.

Egy legenda újjáéledt

Egy japán fiatalember, Amaja „Pixel" Dajszuke ötévnyi fejlesztés után, 2004 decemberében jelentette meg a Cave Story című freeware akció-kaland platformjátékot. A fantasztikusan megírt történet és a remek játékmechanizmus lévén azóta a játék igazi kultklasszikussá, indie-legendává vált, hivatkozási alappá és etalonná. A játékot azóta átportolták AmigaOS-re, Linuxra, Macre, Xboxra, PSP-re, tavaly pedig a Nintendo is lecsapott rá, és egy független csapat, a Nicalis gondozásában kihozta Wii-re, illetve idén 3DS-re. Szerencsére Pixel barátunk (aki egyébként aktívan részt vett a nintendós átiratok elkészítésében is) nem felejtette el a PC-s gyökereket, így a játék novemberben megjelent a Steamen is, ráadásul HD-verzióban (bár aki igazi nosztalgiára vágyik, átkapcsolhat az eredeti, 320×240-es felbontásra is), újrakevert zenével, plusz játékmódokkal és egy Pixel által tervezett bónuszpályával. Igaz, hogy mindezért már 10 eurót kell fizetnünk, de szerintem ennyit bőven megér ez a lenyűgöző alkotás.



Új magyar indie-csapat

http://cogwheelgames.site90.net/games_Balloon_Aviator.html

Az okostelefonok térhódításával valószínűleg egyre többen vágnak bele idehaza is a mobilplatformos játékfejlesztésbe, ahogy azt Tóth Gergő (LugaidVandroiy) és Juhász Krisztián (Krees) tette. Az általuk alapított Cogwheel Games első játéka, a Balloon Aviator november elején került fel az Android Marketre, ahonnan 0,99 euróért zsákolható be. A cucc egy egyszerű (achievementekkel és az OpenFeintnek hála közösségi opciókkal megspékelt) arcade móka, amelyben a készülékünk mozgatásával terelgetett léggömbbel kell elkerülni az akadályokat és begyűjteni a bónuszpontokat, és amely a srácok szerint egy amolyan tanulóprojekt, később szeretnének ennél komolyabb címekkel jelentkezni a piacon. Sok sikert hozzá!

Cobalt, a Mojang segítségével

http://www.playcobalt.com/

A Minecraft elképesztő sikerének hála a Mojang immár inkubátorszerepet is felvállalhat, azaz elsősorban anyagi, másrészt szakmai segítséget nyújthat jövőbeli, reményteljes projektek tető alá hozásában és publikálásában. Az első ilyen játék az Oxeye Game Studio zseniálisnak ígérkező akciódús 2D-s platformjátéka, a Cobalt, amelyben egy kis cyborg próbálja meg a túlélést egy meglehetősen ellenséges környezetben, látványos grafikával, időlassítással (bullet-time), sok ugrálással, kúszással-mászással, lövöldözéssel, hackeléssel. A játékban kooperatív és kompetitív játékmódok is helyet kaptak (Death Match, Loot Match, Race Match, Capture the Plug), ráadásul a megjelenéskor kapunk mellé egy pályaszerkesztőt is, illetve a Lua scriptnyelvnek hála könnyen moddolható lesz a cucc, így bizonyára rengeteg extrára számíthatunk majd a közösség részéről is. A Mojang, mint kiadó a Cobaltot a Minecrafthoz hasonló „fizess korán kevesebbet" elv alapján kínálja, azaz már a korai alfaállapotban megvásárolhatjuk, kb. 7-10 euró körüli összegért (és természetesen ezután ingyen kapjuk a frissítéseket), míg a végleges termék ára 20 eurós nagyságrendű lesz. Még valami: a játék szintúgy remek zenei anyaga már megvásárolható a muzsikáért felelős Mattias Häggström Gerdt, alias Anosou weboldalán (http://anosou.com/).

A 8-BIT FUNDING ELÉRTE AZ 1.0-S VERZIÓT, IMMÁR DINAMIKUS PROFILRENDSZER ÉS ACHIEVEMENTEK IS VÁRJÁK A TÁMOGATÓKAT

BEST OF 2011

Nemcsak megerősödött, de a csúcsokat ostromolta az idei játéktermés – az előzetesen csak a folytatások évének bélyegzett esztendő végül számos emlékezetes játékkal ajándékozott meg minket. Lássuk, hogy a szerkesztőség szerint kik a legjobbak!

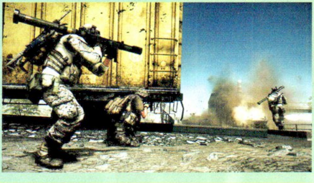
Legjobb FPS

BATTLEFIELD 3

Az egész év attól volt hangos, hogy vajon a Call of Duty: Modern Warfare 3, vagy a Battlefield 3 lesz-e jobb. Bár a háborúnak talán sosem lesz vége, hisz a rajongók örökké szítják a tüzet, a PC Guru választása minden bizonnyal mutatja a szerkesztőség állásfoglalását. A Battlefield 3-ról már tavasz óta sejteni lehetett, hogy ütni fog, hisz Chris a svédországi látogatása óta másról sem beszélt. Mikor viszont megjelent, minden téren megfelelt az elvárásoknak, sőt, bizonyos pontokon még túl is szárnyalta őket, ami hihetetlen, lévén szó szerint az egekben voltak. A Battlefield 3 a legrealisztikusabban kinéző FPS lett 2011-ben, ezzel megfosztva trónjától az alig fél évet uralkodó Crysis 2-t. Az egyjátékos módjának vannak hiányosságai, összességében mégis többet nyújt a széles átlagnál, a multiplayer pedig szó szerint eszelős, messze a legjobb, amit lövöldözős játékban láttunk az idén. Az év legjobb FPS-se tehát vitathatatlanul a DICE remeke, a Battlefield 3 – még csak a közelébe sem ér semmi.

futottak még

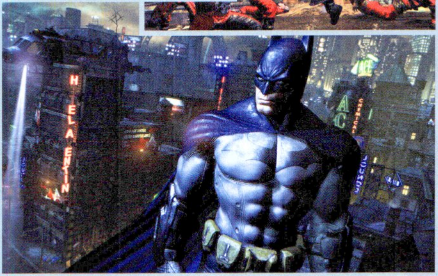
CRYSIS 2
DEAD ISLAND
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3



legjobb AKCIÓ JÁTÉK

BATMAN ARKHAM CITY

A Batman: Arkham City sokáig versenyben volt az év játéka címért is, azonban egy játék (lásd az összeállítás utolsó oldalán) végül felülkerekedett. Mindez persze nem akadályozta meg abban az öreg bőregeret, hogy bezsebeljen olyan címeket, mint például az év legjobb akciójátéka. Az Arkham City nem csak a single playerben, de a rengeteg kihívást biztosító challenge módban is lehetőséget adott, hogy megmutassuk, mennyire vagyunk urai a denevérnek. Ami mindenképpen dicséretes, hogy a játék egyaránt kedvez az egyszerű harc és a bonyolultabb kombók híveinek, csakis a játékoson múlik, hogy miképp tesz rendet a rosszfiúk között. Arról nem is beszélve, hogy ezúttal már nem csak Batman, de a Macskanő is oszthatja az igazságot a kezeink alatt, méghozzá a Denevéremberétől teljesen eltérő stílusban. Ugyan az Arkham City sztori módja nem csak az akcióról szól, ennek ellenére kevés olyan játék jelent meg idén, ami látványosabb és élvezetesebb harcokat biztosított volna. És akkor a Challenge mód megszámolhatatlan sok pályájáról még nem is beszéltünk...



futottak még

DEAD SPACE 2
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

legjobb RPG

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Idén sem kellett szűkölködnie a szerepjátékok rajongóinak, hiszen még végig sem játszottuk az egyiket, már jelent is meg újabb. Volt, ami a kedvező előjelek után kevésbé lett jó (Fable III), akadt olyan, aminek nagyon drukkoltunk, és be is jött a számításunk (Dragon Age 2, Deus Ex: Human Revolution, Witcher), és persze ne feledkezzünk meg a surranópálya csodáiról (Bastion) sem. Aztán novemberben megjelent a The Elder Scrolls sorozat ötödik, Skyrim alcímű része, és borult az addigi rend (avagy érvényesült a papírforma): hatalmas bejárható terület, változatos mellékküldetések, igazi, epikus kaland, ráadásul olyan tálalásban, hogy még a kákán csomót kereső grafika-megszállottak sem találhatnak igazi fogást rajta. A Skyrim igazi Bethesda-játék: már-már szőrszálhasogatásnak ható részletesség, a hardcore cRPG-időszakot idéző mélység, széles spektrumú szerepjátékos lehetőségek, jól kitalált karakterfejlődési rendszer, illetve mindezek erős együttese, amit még a menetrendszerűen felbukkanó apró hibák sem tudnak igazán meggyengíteni.

futottak még

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
DRAGON AGE 2

2011 JÁTÉKA

midnite

Minden platformon, amire csak kijött, kérdés nélkül a Portal 2 volt idén a legnagyobb durranás. Az áprilisi megjelenéskor azt írtam, ha lehetne hozzámennék feleségül, és egész évben egyedül a Deus Ex Human Revolution miatt fordult meg bennem a válás gondolata. De hűséges vagyok, mert ennyi humort és ötletességet rég nem láttam egy játékba öntve. GLaDOS még mindig überelhetetlen, a kooperatív multiban elhangzó, egymás ellen hangoló pszichológiai praktikái zsenialitásától pedig eldobtam az agyam. A Portal 2 egyértelműen az év játéka PC-n is. You monster.

legjobb INDIE

MINECRAFT

A Minecraft kibabrált a konkurenciával, hiszen bár két éve a piacon van, most jelent meg a végleges verzió, és nem sok esélye van bárkinek egy olyan címmel szemben, amelyre minimum a műfajteremtő, mérföldkő, etalon jelzőket kell aggatnunk... A végtelen szabadság és kreativitás játékáról beszélünk, amely egyedül kalandozva, építgetve, vagy a túlélőmódban küzdve is élvezetes, másokkal összefogva egy közös cél érdekében pedig alapjaiban definiálja újra a kooperatív játék fogalmát. A Minecraft hivatkozási alap lesz a következő évtizedekben, bekerül a történelemkönyvekbe, így mi sem tehetünk mást, minthogy megadjuk számára a méltó elismerést. Az elismerést, amely persze kijár az elképesztő hangulatú Bastionnak és Limbónak, a klasszikusokat idéző, csodálatosan beteg Binding of Isaacnak, vagy az egész egyszerűen zseniális SpaceChemnek, személyes kedvencemnek – amit egyébként az a Zachary Barth nevével fémjelzett Zachtronics Industries készített, amely a Minecraft alapjául szolgáló Infiminert is kódolta...

legjobb fejlesztő

NOTCH

A szimpatikus svéd srác, Markus Persson néhány év alatt nemcsak megkerülhetetlen szereplője lett a játékszakmának, de tető alá hozott egy olyan projektet, ami még azelőtt multimilliomossá tette, hogy egyáltalán elkészült volna az 1.0-s változat, és már készül az újabb, nem kisebb sikerre számot tartó dobásra. Ha ehhez hozzávesszük, hogy ráérő idejében az öntelt majomként viselkedő Bethesda bajszát is rángatja... 32 évesen ez azért keveseknek sikerül!

legjobb STRATÉGIA

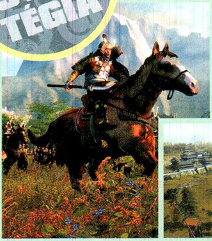
SHOGUN 2: TOTAL WAR

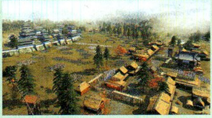
2011 is a folytatásokról szólt, és nem meglepő módon az a Total War kapja a megtisztelő év stratégiája titulust, amely a feudális Japánt mutatta be immár másodszor. A SEGA biztosra ment, és a szamurájok a jól bevált recept mögé – körökre osztott birodalom-építést megszakító epikus (valós idejű) csaták – sorakoztak fel, olyan katartikus körítéssel, ahol szinte a cseresznyevirágok illatát is érezhette a játékos. A meditatív zene és a tradicionális elemekben tobzódó felületek mellett a látvány is új szintre lépett. A korhű páncélokba öltöztetett kavargó, színes tömeg pompás csatajelenetet generált. A csatatér felett lebegő lőporfüsttől a lovak patája által felvert porig, minden a helyén volt, sőt félő, hogy a sokezres összecsapások filmszerű élményét lassan már nem lesz hová fokozni. Az igazi érték azonban az újrajátszhatóság, amit a Total War rendre garantál minden epizóddal.

2011 JÁTÉKA

Kredenc

Az ötödik Elder Scrolls-felvonás nem tökéletes játék, vannak bosszantó hibái, átgondolatlanságai, rút konzolos sallangjai. Mégis elrabolta a szívemet és a szabadidőmet. Hogy miért? Mert ugyanazt nyújtja, amit elődei: a szerepjátszás élményét, azt, hogy megteremtsd saját hősödet és megírd az ő sztoriját egy olyan világban, amely tökéletesen el- és befogadható. Nagybetűs hangulat, hatalmas, szabadon bejárható terület, amely száz órányi kalandozás után is újabb meglepetésekkel és felemlegethető pillanatokkal ajándékoz meg. Én vagyok Dovahkiin, és ez az én történetem...



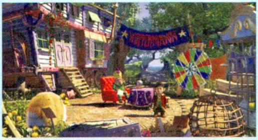


futottak még

FROM DUST
MIGHT&MAGIC HEROES VI
DAWN OF WAR II: RETRIBUTION

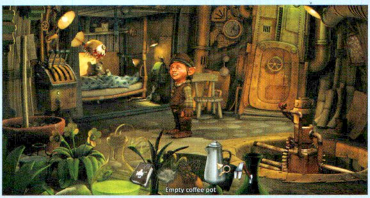
THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

legjobb KALAND JÁTÉK



A titulust úgy is írhattuk volna: a legjobb kalandjáték, amivel senki sem játszott... A germán King Art alkotása 2009 áprilisában jelent meg Németországban, és vált hazájában igazi bestsellerré. Az angol verzió aztán egyre csak késett, és amikor idén októberben megjelent, tökéletesen elkerülte a figyelmünket. Pedig méltó rá: igazi old-school kalandcím, remek sztorival, szerethető karakterekkel, meseszép grafikával, és napjainkban ritkaságszámba menő, 15-20 órányi, tartalommal alaposan megtöltött játékidővel. Hozzáteszem,

szoros meccs volt, hiszen a másik idei, ugyancsak kevés figyelmet kapott gyöngyszem, a klasszikus érát idéző, zseniális Geminie Rue is megérdemel minden elismerést (főleg, hogy egy ember, Joshua Nuernberger három évnyi munkája van benne). Valamint itt van még az Amnesia is, minden idők egyik legfélelmetesebb horrorcíme – no nem mintha nem szerettük volna a Pendulo idei szörnyes kalandját, illetve a TTG Vissza a jövőbe feldolgozását... Összességében 2011 nem a kalandjátékoktól volt hangos, de született pár élvezetes munka, és a 2012-es ígéretek is biztatóak lehetnek a műfaj szerelmeseinek.



futottak még

GEMINI RUE
AMNESIA: THE DARK DESCENT
BACK TO THE FUTURE: THE GAME

2011 JÁTÉKA

JohnBart

A 2011-es kínálat igen bőséges volt, van egy pár cím, amit nagyon élveztem: ott van a Crysis 2 New York-i csatája, a Limbo zseniális PC-s portja, az addiktív Orcs Must Die!, vagy épp az álleejtős Battlefield 3. A legszórakoztatóbb és legtartalmasabb címnek viszont nálam végül a Saints Row: The Third bizonyult, egyrészt a tartalmas, minijátékokkal teli terep, másrészt az agyhalott történet és játékmenet okán. A Volition nagyon ráérzett erre az etapra, nálam az idei év legjobb sandbox-akciójátéka.

TOP3 bate

1 **Batman: Arkham City** Legjobb játék. Legjobb folytatás. Legjobb Batman.

2 **Portal 2** Nem lehetett nem imádni.

3 **Deus Ex: HR** Berántott és nem eresztett a végéig.

legjobb sportjáték

FIFA 12

A győztes egyértelműen a FIFA 12, a vita inkább azon ment a szerkesztők között, hogy van-e értelme győztest hirdetnünk ebben a kategóriában. 2011-ben végképp eljutottunk oda, hogy az EA tulajdonképpen konkurencia nélkül maradt, de végül úgy határoztunk, hogy ez nem az ő hibájuk, ráadásul a 12-es sorszámot kapott fociszimulátor idén tényleg kitett magáért. Az új játékosfizika időnként ugyan mókás hibákat dob, de ezt leszámítva minden fillért megért az idén is menetrendszerűen győztes FIFA!

legviccesebb játék

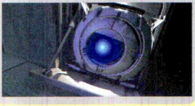
PORTAL 2

Miguel ragaszkodott a Cthulhu Saves the World elsőségéhez, de aztán meggyőztük: a Portal 2 minden tekintetben veri a helyenként amúgy tényleg vicces indie-t. GlaDOS pszichomókus szemétkedése, Wheatly ördögi kacajba fúló bumfordisága, Cave Johnson, illetve úgy általában az Aperture Science két rész hivatali közhelyekből, és egy rész vegytiszta elmebajból összekavart mondatai, egy-egy pálya megoldása, no meg a krumpli... Nemcsak önmagukban humoros jelenetek, de szervesen illeszkednek egy amúgy tökéletes játékba.

A legjobban eltalált új szereplő

WHEATLEY

Bár Macskanő megszorongatta a szószátyár krómgolyót, a végén csak azt hozta ki a szavazás, hogy a Portal 2-ben bemutatkozó, sőt, brillírozó Wheatley az év szereplője. A kiváló szinkron is sokat lendített a helyzetén, de a végső, nyertes érv az eleinte meglehetősen szerencsétlen robot mellet mindenképpen az a karakterfejlődés volt, amin az egyjátékos kampány során keresztülmegy. Neurotikus segédből megalomániás tömeggyilkos – ez csak a legnagyobbaknak sikerül, és Wheatley közéjük tartozik!



2011 JÁTÉKA

Tika

A Modern Warfare 3-t vagy az új Battlefieldet kellene választanom, hiszen minden lőfegyveres akció megremegteti a szívizmom, ám Frost nevű paripámon esténként Winterhold felé lovagolok ki, egy kétkezes fejszével a hátamon. Lenyűgöz a Skyrim szövevénye, a sokszínű, hatalmas világ és persze a sárkányok. A látóhatáron feltűnő újabb romok, ahol új lényekbe vághatom ama a fejszét, és a remény, miszerint lesz egy még jobb fejszém, na emiatt teszem a voksom a The Elder Scrolls V Skyrim-ra.

TOP3

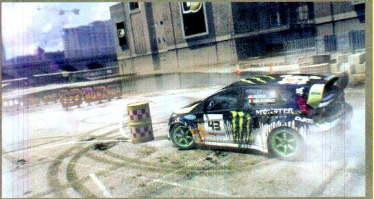
miguel

1. **TESV: Skyrim** Jövő karácsonykor is ezzel játszom majd!
2. **Battlefield 3** Semmi sem jobb, mint elkenni Chris arcát...
3. **Portal 2** Cave Johnson leszek farsangkor, az tuti.

legjobb VERSENY JÁTÉK

DIRT 3

Sajnos az autóversenyes játékok rajongói nem voltak elkényeztetve idén sem. Míg konzolokon jobbnál jobb címek jöttek az elmúlt esztendőkben (GT5 tavaly, Forza 4 idén, csak hogy a legnagyobbakat emlegessük), addig egy kezünkön meg tudjuk számolni a PC-re érkező, említésre méltó próbálkozásokat. Szerencsére azért a Shift 2 kellően igényes folytatásnak bizonyult, de a Dirt 3 mutatta meg igazán, milyen, ha a Codemasters évtizedes szakértelmét egyetlen lemezre tömörítik. Lehetőségek garmadája, remek játékélmény, sok autó és kiváló látványvilág jellemzi az annak idején (mára sajnos csak emlékeinkben élő) Colin McRae nevével fémjelzett sorozat legújabb felvonását. Ráadásul a szimulátorok és az arcade játékok rajongói egyaránt találhatnak benne kihívást, olyan szélesre tárva a potenciális érdeklődők körét, amennyire csak lehet, ha ralis játékról beszéltünk. A kategória győztese tehát, szintén nem sok vitával a Dirt 3, melyet minden olvasónak bátran ajánlunk. Maximum azoknak nem, akik sikítófrászt kapnak az autós játékoktól.



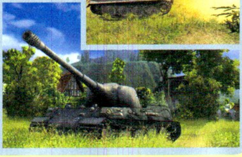
futottak még

SKYDRIFT
SHIFT 2: UNLEASHED
TEST DRIVE UNLIMITED 2

legjobb FREE2PLAY

WORLD OF TANKS

Igazi robbanás volt idén az ingyenesen játszható programok piacán. A versenyt nemcsak a a sikertelenség miatt mikrotranzakciós modellre váltó, nehézsúlyú, AAA-kategóriás MMO-k tették szorossá, de a rengeteg, eleve ingyenesnek készülő apróság, no meg a kis összegű, de nagy pluszt adó vásárlásokkal operáló címek is kihasították a maguk szeletét a piacból. Az első kategóriából a DC Universe Online tartott igényt a végső győzelemre, a másodikból a Steamen terjesztett Alien Swarm, a harmadikból pedig Battlefield Play4Free, illetve a World of Tanks szállt be a meccsbe – a szavazás végül ez utóbbi győzelmét hozta. A játéknak rövid idő alatt 3 milliónál is több játékosa van, a kiadó Wargaming.net pedig alig győzi számolni a bevételt. Ez persze önmagában még kevés a győzelemhez: a trófeát az eleve remek játékmenet mellett a folyamatos fejlődés (az év végén esedékes 7-es patch újításait említhetjük, például) miatt nyerte meg a tankos őrület.



A legjobb MMO

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Star Wars MMORPG-t láttunk már, mi több, jó is volt, csak idővel a Sony rájött, hogy a lore-hoz hű játékélmény nem vonzza a vásárlókat, így addig-addig alakította a Galaxiest, míg tönkre nem ment. Még szerencse, hogy az BioWare kapva kapott az alkalmon, és évekkel később ugyan, de elhozta nekünk a The Old Republicot. Jedik, sithek, végtelen sok quest, mély sztori, és persze Star Wars hangulat a javából. Kétségtelenül az év legjobb MMO-jával van dolgunk, ami az összes SW-fan figyelmét kiérdemli.

legjobb MULTI PLAYER

BATTLEFIELD 3

Rengeteg klassz többjátékos élményt hozott az év, sőt, akadt pár kiemelkedően jó darab is (Modern Warfare 3, Total War: Shogun II, vagy épp a mostani számban tesztelt, meglepően szórakoztató Assassin's Creed: Revelations). Olyan kiforrott, összetett, és... na jó, mondjuk ki: a maga nemében tökéletes multit, mint a Battlefield 3, viszont semmi sem villantott. Az új BattleLog rendszer a kezdeti nehézségek után bebizonyította, hogy igenis van értelme a böngészőből FPS-t indítani. A fantasztikus pályák (Caspian Border!) az összes fanyalgót elvarázsolták, a karakterosztályok kiegyensúlyozottsága pedig lehetővé teszi, hogy még az is élvezze a játékot, aki nem szeret lövöldözni. Nincs két egyforma meccs, két hasonló leosztás, vagy pillanat. Minden úgy jó, ahogy van. Így aztán a PC Guru stábja egyöntetű véleménye szerint a Battlefield 3-é az „Év multiplayer élménye" díj. Gratulálunk DICE, így kell ezt csinálni! És most irány vissza a csatatérre.

A legjobb kooperatív multi

PORTAL 2

Amint leszokunk arról, hogy értelmetlen utasításokkal próbáljunk segíteni a partnerünknek („Chris, ha még egyszer azt mondod, hogy „oda", de nem mutatod meg, hova, megöllek!"), máris kidomborodik a Portal 2 de Sade márkit megszégyenítő ötletparádéja, és a kampányban megismert és megszeretett lehetőségek a páros játékban tovább nemesednek. Ha mindehhez még azt is hozzátesszük, hogy a történetbe szervesen illeszkedő, annak mókafaktorát egyáltalán nem nélkülöző, ráadásul a játékidőt jócskán kitoló mód ez, akkor egyértelmű a győzelem.

Legszebb Grafika

BATTLEFIELD 3

Ebben a kategóriában nem nagyon van verseny, ha a DICE kiad valamit, ami a Frostbite motor új változatára épül. A Crysis 2 megszorongathatta volna, de a Battlefield 3 olyan szinten élethűre sikerült, hogy egy-egy kép vagy videó még az avatott szemet is megtévesztheti a „most akkor ez játék vagy valóság" versenyben. Sajnos az év játéka cím ennek ellenére sem jött össze, mert a részletes grafika nem minden – az egyjátékos kampány hiányosságait még az sem ellensúlyozta, hogy a hat órás játékidőt végig szájtátva töltöttük...

Legjobb hangulat

LIMBO

„Színesben bárki képes nagyot alkotni" – ezzel az érvvel zártuk le a szerkesztőségben a vitát, hogy akkor most Bastion, Trine 2 vagy LIMBO. A nővérét kereső kisfiú kalandja persze nem pusztán a színek hiányának köszönheti a címet: sokat nyomott a latban a monokróm világ nyomasztó kegyetlensége, a csapdák gyilkos céltudatossága, és persze a pók, aminek elég volt csak a lábát meglátni, hogy a hideg futkározzon a hátunkon. A sokszoros díjnyertes játék tehát begyűjtött egy újabb trófeát, 2011 leghangulatosabb grafikájú PC-s játéka lett!

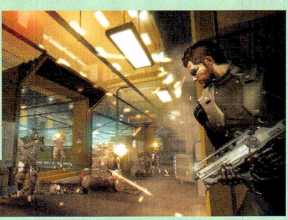
Legjobb zene

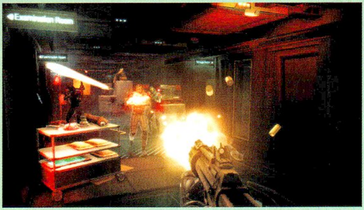
TESV: SKYRIM

Ez a kategória a legvitatottabb mind közül, hiszen nemcsak a popslágerek és a metál himnuszok megítélése szubjektív, de a játékzenék sem tetszenek mindannyiunknak ugyanannyira. Idén azonban elmaradt a szócsata, a szerkesztőség egyöntetűen a TES V: Skyrim zenéjére szavazott – nemcsak a zseniális, sárkányul előadott, férfikórusos fő téma (aminek korábbi változatai már az elődökben is belefészkelték magukat az agyunkba) nyerte meg minket, de a teljes, nagyzenekarral megtámogatott soundtrack is kivételesen jól sikerült.

legnagyobb MEGLEPETÉS

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION





Meglepetés volt idén bőven, jó is rossz is, de mi most maradjunk az előbbinél. Akadt jó pár játék, amiről tudtuk, hogy meg fog jelenni, de nem fűztünk túl sok reményt a minőségükhöz. Így utólag beismerhetjük, hogy a meglehetősen ígéretes előzetes információk ellenére sem bíztunk benne, hogy a Deus Ex harmadik része képes lesz beváltani az ígéreteit. Aztán nyáron megérkezett a tesztverzió és a játék úgy szippantott be minket, hogy levegőt venni is alig volt időnk. Persze a Human Revolution messze nem tökéletes, de messze túlszárnyalta a katasztrofális második részt, és csak egy hajszál választotta el attól, hogy a legendás első rész nyomába lépjen. Kiváló történet, sötét és baljós hangulat, egy szimpatikus főhős, és olyan játékmenet, amiben mi szabhatjuk meg, hogy miképp kívánjuk megoldani a ránk váró feladatokat. Agresszívan, lopakodva, a kettőt ötvözve. Nem vártunk sokat, mégis rengeteg kellemes játékórát kaptunk a Deus Ex: Human Revolutiontől, idén ők okozta nekünk a legkellemesebb csalódást.

futottak még

DIRT 3
BASTION
ORCS MUST DIE!

2011 JÁTÉKA – wilson

Számomra már a bejelentésekor adott volt, hogy a Skyrim lesz az év és talán a generáció egyik legjobb játéka is. Bizonyítékul a két hétre teljesen megszűnő életem, illetve a jelen sorok írásakor 65 órát mutató mentésem hozhatom fel. Lassan talán a történetet is elkezdem, de az biztos, hogy még rengeteg kalandba kell belekeverednem, rengeteg szörnyet kell legyaknom, és el kell vennem feleségül az összes nőt, majd „véletlenül” meg kell özvegyülnöm. Jó hobbi!

TOP3 – Chris

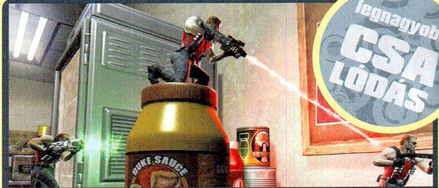
1. **Battlefield 3** Hé, még Svédországba is kivittek!
2. **Portal 2** Dimenziókapuk, fejtörők, humor.
3. **TES V: Skyrim** Durva, mennyi tartalom szorult bele.

legvéresebb jelenetek

DEAD ISLAND

Idén nem volt hiány vérben, az Assassin's Creed aktuális részei sokáig vezettek a versenyben, de aztán rájöttünk, hogy igazából egyetlen valódi nyertes lehet: a Dead Island zombis undormánya. Nemcsak a finoman cizellált csonkolási rendszer van a serpenyőben, de a dagadt, püffedt, átlátszó vízi hulla, meg a karfiolszerű, lüktető kelésekkel megáldott élőhalott karakterek is a lengyelek felé billentik a mérleget, ráadásul mindezt úgy kapjuk, hogy egy pillanatig sem érezzük erőltetettnek. Gratulálunk a megtisztelő címhez, kedves Techland!

legnagyobb CSALÓDÁS



DUKE NUKEM FOREVER

Erős volt a verseny, hiszen jó pár olyan cím jelent meg idén, ami leverte a nem túl magasra tett lécet, azonban volt egy játék, ami a Hunted, a Brink, az NFS: The Run, sőt, még a Call of Juarez mélységeinél is mélyebbre jutott. Talán senkit nem lepünk meg azzal, ha a Duke Nukem Forevert hozzuk ki győztesként – nem feltétlenül azért, mert sokkal többre számítottunk, inkább csak azért, hogy így is tiltakozzunk a játékipar egyik legnagyobb ikonjának kiherélése ellen. Utólag már egyértelmű az, amit a megjelenés előtt pár hónappal csak sejteni lehetett: a Gearbox, illetve a Take Two semmi mást nem akart, csak kihasználni a játék körüli hatalmas műbalhét, és jól megszedni magát egy nyilvánvalóan idejétmúlt, félkész, ráadásul tanítani valóan csúnya és rossz játék sokszorosításával és forgalmazásával.

legjobb DLC

DEUS EX: HR MISSING LINK

A legnagyobb meglepetés mellett a legjobb DLC díja is a Human Revolutiont illeti. Az átlagos kiegészítőkkel ellentétben nem egy rövid pénzlehúzást kapunk, hanem egy közel öt órányi játékidőt biztosító kiegészítést, ami egyrészt kiegészíti az alapjáték történetét, másrészt kicsit javít még az alapjáték hibáin is. Rengeteg DLC jelent meg idén, az viszont biztos, hogy a Missing Link volt az, amiért egy percig sem sajnáltuk a plusz pénzt.

Legjobb eredeti IP

DEAD ISLAND

2011 egyértelműen a folytatások éve volt, így nehezen választottuk ki a legjobb újoncot – végül attól függetlenül a Dead Island lett a kategória győztese, hogy a tesztben nem csupa jót mondtunk róla. A negatívumok ellenére azonban a Techland játéka igazi nehézsúlyú versenyző lett, mind a tartalom, mind a külső alapján, és a siker nem is maradt el. Plusz pont jár azért, mert a meglehetősen unalmas zombis témakörben sikerült újítani – reméljük, pár év múlva a Dead Island 2 lesz a legjobb folytatás!

Legjobb folytatás

BATMAN ARKHAM CITY

Milyen egy jó folytatás? Továbbviszi az előzmény történetét, de önmagában is tökéletesen megállja a helyét. Érdekesebb és szerteágazóbb sztorit ad, mint a megelőző epizód. Nagyobb helyszínt, több lehetőséget biztosít a játékos számára. Olyan élményt garantál, hogy még a következő epizódot is tűkön ülve várjuk. Szebb és gördülékenyebb, mint az előzménye. Szóval pont olyan, mint a Batman: Arkham City.

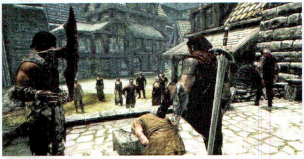
2011 JÁTÉKA

chocho

Egyértelmű: Skyrim. Hosszasan sorolhatnám az okokat, de nem teszem, mert arra ott van Miguel tesztje. Elég, ha egy indokot írok. Bár az év összes fontosabb (és kevésbé fontosabb) játékával játszottam, egyik sem vett rá, hogy itthon maradjak egész nap és mosatlan hajjal, csipás szemekkel, már reggel hatkor a gép előtt üljek. Egyedül a Skyrim volt erre képes. Ennyi lehetőséget rég nem láttam játékban, s bár nem ez a legjobb RPG a világon (sőt, még csak a sorozatban sem), 2011-ben nincs ellenfele.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

legjobb JÁTÉK



2011 kifejezetten jó év volt. Bár tavaly ilyenkor még tartottunk kicsit attól, hogy a nagy kiadók – csak a biztosat megjátszva – szinte kizárólag folytatásokkal jelentkeznek, szerencsére az erősödő verseny hatására még a korábban már bizonyított szériák aktuális epizódjai sem takarékon pötyögtek. Hogy is mondhatnánk ilyet arra az időszakra, ami olyan címeket adott nekünk, mint a Battlefield 3, a Portal 2, vagy a Modern Warfare 3 (ami minden előzetes vinnyogás ellenére laza 750 millió dolláros bevételt termelt az első héten)? Persze ha valakinek elege volt a nagyokból, a kicsik közt is megtalálhatta a számítását, az indie-szektor korábban sosem látott erővel ontja magából a zsenialitás határán innen és túl tartózkodó játékokat, és valószínűleg a pokol is befagyott, hiszen még a Minecraft is elérte az 1.0-s verziót. Azonban volt egy játék novemberben, ami minden addigi teljesítményt lepipált, és a PC-s játékipar legszebb éveit idéző teljesítménnyel hengerelt le mindenkit, aki csak a közelébe merészkedett. A TES V Skyrim vitán felül az év játéka: a maga 100-nál is több játékórájával; sárkányokkal, orkokkal, óriásokkal, trollokkal, és megannyi más borzalommal benépesített világával; a meghökkentőtől az emlékezetesig terjedő küldetéseivel; a helyenként lélegzetelállító látvánnyal, a rajongók által szakmányban hegesztett modokkal, és mindazzal az eddig még rejtve maradt lehetőségtengerrel, amit majd csak a későbbi DLC-k hoznak ki belőle. Nem mondanánk, hogy a Skyrim tökéletes lett, de az megkérdőjelezhetetlen tény, hogy minden megvan benne, amire játékosként vágyhatunk.

futottak még

PORTAL 2
BATTLEFIELD 3
BATMAN ARKHAM CITY

TOM CLANCY'S

RAINBOW 6 PATRIOTS

[ÍRTA TERRA]

Amerika Amerikára támad, hazafiak és Igazi Hazafiak csapnak össze a világ legismertebb városaiban, és a terror elhárítására hivatottak között sincs mindenben egyetértés. Fel lehet áldozni egy embert, hogy százak megmeneküljenek? Civilek, rendfenntartók ellen fordulhatsz, ha ezzel egész városokat mentesz meg? Döntések, melyeket neked kell meghoznod, történet, amit te írhatsz meg – a Ubisoft új irányba viszi el a Rainbow Six-sorozatot.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013

STÍLUSMINTA

Rainbow Six
1998 (RED STORM)

Rainbow 6 Vegas
2006 (UBISOFT)

FPS-ben manapság ritka a hihető háttérsztori, és valószínűleg a bevezető olvastán sem merült fel senkiben, hogy ezért Tom Clancynek (nem mintha lenne hozzá bármi köze…) irodalmi díjakat kellene kapnia. Pedig még ha első hallásra teljesen ostobának is tűnhet ez a felállás, legalább kellően érdekes helyzeteket teremt, és ez sokkal fontosabb, mint a realizmushoz való teljes ragaszkodás. Ráadásul a mai amerikai események fényében (gazdasági válság, az arra reagáló Occupy tüntetések, erre meg válaszként rendőri brutalitás), még talán nem is olyan elképzelhetetlen, hogy a Szabadság Földje előbb-utóbb megint a polgárháború otthonává válik…

OCCUPY AMERICA

A játék sztorija gyakorlatilag a mai helyzetből indul ki, amikor hatalmas társadalmi tömegek elégedetlenkednek és lázadoznak a kormány, a cégek és a felső, mindennek ellenére gazdagodó tízezer ellen, és mindössze annyit tesz hozzá ehhez, hogy kreál egy karizmatikus vezetőt, aki összefogja és radikalizálja ezeket a különálló mozgalmakat. Így alakul meg a True Patriots nevű szövetség, egy Tredway nevű fickó vezetésével.

Ami friss ebben, az az, hogy ez nem valami mélyfekete, elvakult szervezet, aki igazából sosem kifejtett okok miatt Amerika, és egyáltalán a nyugati civilizáció elpusztításáért küzd, hanem ahogy nevük is mutatja, ők is az ország érdekeit nézik. Egyik-másik érvükkel még egyet is ért az ember: a hatalmas cégek kizsákmányolása, egyenlőbb jövedelemeloszlás és kiegyensúlyozottabb szociális viszonyok a legfontosabb követeléseik. Az már egy másik dolog, hogy ezek megszerzése érdekében szinte bármilyen aljas dologra is képesek…

Az egész Amerikát megrázó támadássorozat így tehát nem a határokon átszökdöső fegyveresek műve, hanem a világ minden háborús hadszínteréről hazatérő veterán, illúzióikat vesztett, kiábrándult amerikai katona munkája. Ez rögtön teremt egy feszültséget is, amit ilyen messziről nehéz lesz átérezni, de az amerikai közönséget minden bizonnyal megrázza majd, hogy itt bizony honfitársaira kell lövöldözni.

TERRORISTA A TÜKÖRBEN

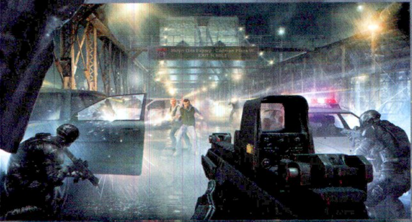
Említettem civileket, rendfenntartókat, amerikai terroristákat – ám a fejlesztők elmondása szerint az új Rainbow 6 (immár hivatalosan is számmal kell írni a sorozat nevét) nem bulvárszenzációra vágyik, nem

Életed legrosszabb karácsonya, ha késes alakok törnek rád

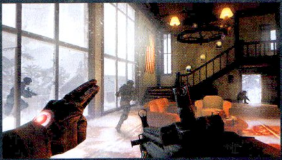
HA EGYEDÜL NEM MEGY

EGY ÉVTIZEDDEL EZELŐTT A RAINBOW SIX AZ EGYIK LEGNÉPSZERŰBB MULTIPLAYER JÁTÉK VOLT, ÁM AZÓTA GYAKORLATILAG MINDEN MEGVÁLTOZOTT A JÁTÉKVILÁGBAN EZEN A TÉREN IS.

Bár a Vegas epizódok jól muzsikáltak multiplayerben, temérdek megnyitható fegyvert, fejlesztést és kitüntetést kínáltak, no meg a R6V2-ben debütált ACES fejlődési rendszer – az egyszeri szintlépés mellett ez játékstílusunkhoz illő fejlesztési lehetőségeket adott a kasztrendszer kötöttségei nélkül – is igen jó ötlet volt, pusztán ezek felmelegítésével ma már nem lehetne sikereket elérni. Szerencsére a fejlesztők ambiciózusak és néhány ötlet mindenképp előremutatónak tűnik. Ezek közül néhány apróság, de mindenképp hasznos apróság – ilyen például az, hogy nem csak csapattársaink és bázisunk szolgálhat feltámadási pontként, de ha túlzottan elharapódzik a spawnkilling a szerveren, kérhetünk random újjászületést is, ami a lehető legtávolabb rak le minket az aljas ellenség célkeresztjeitől. És ha már a csapattársakat említettük: bár a szakaszok ugyanúgy négyfősek, mint mondjuk a Battlefieldekben, itt a vezetőknek lényegesebben nagyobb szerepe lesz, mint a legtöbb játékban. Minitérképükön látják a beosztottak látómezejét, tájékozódási pontokat jelölhetnek ki, célpontokat adhatnak meg, és az összehangolt akciók érdekében még visszaszámlálót is elindíthatnak!



Egy kocsikkal, civilekkel, terroristákkal, rendőrökkel és kommandósokkal teletömött hídon nincs olyan, hogy jó választás – rossz és mégrosszabb döntés, csak ezek léteznek...



tesznek bele „No Russian" jellegű brutális küldetéseket. A pályák legjava továbbra is arról szól, hogy az elit Szivárványkommandó még elitebb Echo osztagának újoncaként, társainkkal taktikusan együttműködve alaposan odapörkölünk a terroristáknak – csak éppen a maradék rész lesz kifejezetten és kiemelten érdekes.

A fejlesztők által demózott küldetés például nem várt módon kezdődik: egy jómódú üzletember házában vagyunk, és a születésnapi vacsorát követően jöhet az ajándékunk is, a selyembugyiba csomagolt feleség. Mielőtt azonban átmenne a játék szoftpornóba, borostás, ideges fazonok törnek be a házba, véget vetve az idillnek. A bankárra bombamellényt csatolnak, anyuval és a már természetesen bömbölő gyerekekkel együtt belegyömöszölik egy mikrobuszba, és vázolják neki az opciókat: a Brooklyn Bridge-től kell eljutnia gyalogosan a Times Square-ig. A kezébe nyomott kioldó felengedésével felrobbantja magát, de ha ezt nem a neonfényes téren teszi meg, akkor bónuszként kinyírják a családját is – ha a megfelelő helyen lesz öngyilkos, elengedik őket.

A jövő nem mindig az átgondolt választásokon múlik, sok apró, tizedmásodpercek alatt meghozott döntés is lehet végzetes

Nem egy irigylésre méltó helyzet, ráadásul ezt nem is csak messziről fogjuk szemlélni: a küldetés során többször is visszaváltunk a kényszerű öngyilkos bombázó testébe. Ilyenkor természetesen nem fogunk lövöldözni, az egyetlen feladatunk a minél gyorsabb előrehaladás lesz, hátha véletlenül a világ egyetlen becsületes terroristájával futottunk össze, aki tényleg nem öli meg szeretteinket, ha betartjuk őrült parancsait. No meg az is a mi dolgunk lesz, hogy a kioldó gombját mindig lenyomva tartsuk, hisz elég egy pillanatnyi ujjzsibbadás, és máris csak egy vödörnyi, százméteres szakaszon szétrepülő, füstölgő húscafat marad utánunk.

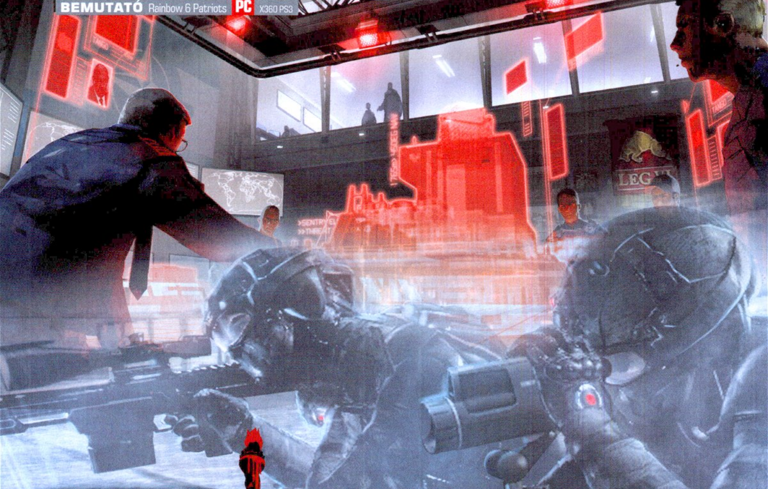
Néhány méter megtétele, az első halálos akadály – egy felrobbanó autó – túlélése után azonban a kamera vált, és a híd manhattani oldalának tetején lapuló kommandósok egyikének szerepét vehetjük át. Legfontosabb feladatunk az amúgy mindenfelé tomboló terroristák leszedése lesz, de néhol bizony más dolgunk is akad. Amikor például a kétségbeesetten rohanó üzletembert a rendőrök érthető okokból meg akarják állítani, valamit tennünk kell – ha bepánikolsz, a fejbelőtt rendőrök látványától fog zengeni a sajtó, ha emberségesen cselekszel, egy-egy pontos láblövéssel le tudod őket szerelni.

Amint közelebb érnek az események, mesterlövészkedésről közelharcra válthatunk – feltéve, ha legyőzzük a magasságkülönbséget – hisz eddig ugye a híd legfelső pontján lapultunk. A rappel, vagyis a függőleges felületeken való köteles leereszkedés szerepelt már a sorozat eddigi részeiben is, most azonban mintha ennek egy extrémsporttá alakított verzióját próbálhatnánk ki. Kommandósaink pillanatok alatt felcsatlakoznak a kötéllel a megfelelő felületekre, és elképesztő tempóban rohanhatnak lefelé – eközben akár vadul lövöldözve is. Állítólag valós – dél-koreai, szerb és ausztrál – különleges osztagok teljesítményét másolták e jelenetekkel; ha ez igaz, ezekben az országokban nem lennék terrorista.

„A TERRORIZMUS FEJLŐDÖTT – A RAINBOW 6 SEM MARADHATOTT UGYANOLYAN."
DAVID SEARS, KREATÍV IGAZGATÓ

Két opciód van: rossz és rosszabb

A küldetés végén mutatkozik be a Patriots egyik nagy újítása, a bevezetőben már megemlített döntéshozatalok intézménye. Igaz, lévén ez az első pálya, itt még nincs nagy beleszólásunk a dolgokba – amint az osztag eléri a szerencsétlen ünnepeltet, a szivárványosok vezetője meghozza saját döntését: hogy elkerüljön egy robbantást New York egyik legzsúfoltabb területén, feláldozza a bombamellényes fazont (és ezzel családját is). A döntést meghozó parancsnok, James Wolfe az egyszerű matematika híve – egy (illetve három) halott jobb, mint több ezer. Akkor is, ha neki kell megölnie azt



az egy embert, és akkor is, ha az az egy ember tulajdonképpen teljesen ártatlan. Az Echo osztag tagjaként lehetőségünk lesz a játék során meghozott döntéseinkkel más irányba elvinni a dolgokat.

Noha az még nem világos, hogy mennyire tudjuk befolyásolni a sztori alakulását, az biztos, hogy sokkal szabadabb lesz a játék, mint korábban. Ha például egy túszszabadító helyzetbe tévedésből repeszgránátokkal jelentkezünk be, akkor nem game over lesz a végeredmény, hanem egy rendkívül felháborodott tábornok, illetve néhány borzasztóan megalázó újságcikk és YouTube-videó.

A későbbiekben a fentihez hasonló döntéskényszerbe is bekerülhetünk, ahol mérlegelnünk kell, hogy feláldozunk-e valakit, hogy egész biztosan megvédjünk másokat. Lelőjük a maga elé pajzsként egy lányt tartó terroristát, hogy megállítsuk a kémiai támadást beindító telefonhívását? Felrobbantunk egy vonatot mielőtt beér a városba, vagy megpróbáljuk hatástalanítani a szállított bombát? Csak rajtunk áll, hogy a könnyebb megoldást választjuk, vagy megpróbálkozunk a nehezebbel – azt viszont el kell fogadni, hogy néha ez utóbbi egyenesen lehetetlen...

PARKOUR ÉS GÉPFEGYVEREK

A játék alatt az Assassin's Creedekben is dolgozó Anvil motor dolgozik, de e puszta ténynél sokkal érdekesebb, hogy ezt mivel egészítették ki a Patriots fejlesztői. A legfontosabb fejlesztések a mesterséges intelligenciát érték, rögtön kezdésnek a mostanában megszokottnál sokkal aktívabb ellenfeleket ígérnek. Hiába dominál itt is a fedezékharc, ha hihetünk az ígéreteknek, itt nem lehet majd a célkereszttel megvárni a fejüket oktalanul kidugó ellenfeleket, hisz ők folyamatosan mozognak, kommunikálnak majd. Persze ilyesmit sokszor hallottuk már, de ha olyasmire figyeltek, hogy az ellenfelek eltérő képzettséggel rendelkeznek (a legbénábbak néha képesek arra is, hogy hasra essenek egy tűzharc közepén), akkor talán itt is várhatunk új megoldásokat. Érdekes az is, amit az irányítással kezdtek: hogy ne ijesszék el a sorozatban újoncokat, kapunk egy „modern" irányítási megoldást is, ahol gyors fedezékbe vetődés (és a fedezékben továbbra is belső nézet használata) és egygombos taktikai parancsok viszik a prímet. Itt elég rámutatni egy ajtóra, egy oszlopra, egy ellenfélre, lenyomni a csináljatok-mindent-ésszerűen-a-céllal-kapcsolatban gombot, és erre társaink okosan, és a helyzettől függően reagálnak.

Gondoltak azonban a veteránokra is, és bár küldetések előtti tervezés továbbra sem lesz (akinek ez kell, az remélhetőleg már úgyis rég a kizárólag erre koncentráló Frozen Synapse-szal játszik), ha szeretnéd, megmarad a R6 Vegasokból a fedezékben bevezetett külső nézet, illetve a részletekbe menően irányítható társak jelenléte. Állíthatunk a haverok fegyverzetén, hogy milyen gránáttal köszönjenek be a következő szobába, vagy hogy mennyire távolodhatnak el tőlünk.

HÁLÓZATI TERROR

A multiplayer lehetőségekről külön is írunk, de mindenképpen megemlítendő itt is a fejlesztők néhány elképzelése. A legfontosabb talán a HQ névre hallgató lobby, ami a szöveges menük helyét veszi át. Ugyanúgy, ahogy a harmadik Call of Juarez is tette, úgy itt is egy többszintes, kidolgozott bázis jelképezi a multiplayer központot: ide hívhatod meg haverjaidat, a lőtéren kipróbálhatod a fegyvereidet, az öltözőben válogathatsz az álcafestések közül, kívül pedig gyakorolhatod a falon leereszkedés trükkjeit és taktikáit.

Sőt, miután meghívtad haverjaidat és kiválasztottad egy játékbeli számítógépen, hogy milyen meccsben akartok részt venni, akkor sem szűnik meg az illúzió: beszálltok egy csapatszállítóba, ahol megjelennek a szerverre csatlakozó csapattársak is. Amint betöltődik a pálya, kinyílnak az APC ajtói, lehet közönleni az arénába – a két csapat kap tíz-tíz másodpercet az elhelyezkedésre, aztán indulhat a meccs, immár a megszokott keretek közt (azaz újjászületésnél nincs orvosi brigád, méhből

Jól kidolgozott sztorimód, ésszerűsített multiplayer, remek irányítás és grafika – már csak két év, és itt is az új Rainbow 6

NEW YORK UTCÁIN

A Rainbow Six-játékok evolúciójában megfigyelhető a feldolgozott terep diverzitásának csökkenése: az első részek gyakorlatilag a teljes földgolyón végigvezető terrorutazást adtak, a legutóbbi két epizód pedig sosem mert igazán eltávolodni Las Vegas városától. A Patriots valahol a két véglet között található: a játék 80%-a már csak történeti okok miatt is Amerikában játszódik, a maradék néhány helyszín viszont a világ távoli pontjaira visz – Grúziától a Bering-szorosban lévő Diomede-szigetekig, sok érdekes helyszínt kereshetünk fel.

SZKENNER A SZEMÜVEGBEN

Batmannek ott van a detektív-mód, a Call of Dutyban a hőlátó színezi át LSD-látomásra a legkeményebb csatákat, úgyhogy itt is kellett valami extra látásmód. Ez egyszerűen scan-mód névre hallgat, és kékes árnyalatú képét a legújabb reptéri szkennerek ihlették. Ezt aktiválva egy-egy szobát tudunk ajtónyitás, kamerabelógatás nélkül felderíteni, és ezáltal felmérni a veszélyeket. Megnézhetjük, hogy hol állnak a terroristák, hol fekszenek a túszok, kinél milyen fegyver van – ezeket az intelligens rendszer sárgával külön kiemeli –, és hogy honnan lehet betörni az adott helyiségbe. Nem minden küldetésen és nem minden helyzetben lesz szerencsénk ehhez az eszközhöz, de az biztos, hogy sokkal menőbb dolog lesz ezt használni, mint apró kamerákat tuszkolni az ajtók alatt.

való kicuppanás). Mindezek mellett e megoldás legérdekesebb pontját a Sandlot nevű opció jelenti. Ez gyakorlatilag egy virtuális teret jelent, ahol bármelyik pályát megnézhetjük, tanulmányozhatjuk. A pályákat meg lehet nézni kicsinyített, forgatható verzióban is, böngészhetjük az alaprajzukat, de a leghasznosabb talán az lesz, ha virtuális másukba vetődünk bele. Itt ugyan nincsenek textúrák, kidolgozott tereptárgyak, az utolsó repedésig megrajzolt autóroncsok, hanem minden felületet halványvörös izzás fed. A pályákat viszont teljes valójukban járhatjuk be, nem kell aggódni az ellenséges tűz és a gyáva mesterlövészek miatt. A legérdekesebb, taktikailag legfontosabb részeket (létrák, feljárók, fedezékek, rappel indítására alkalmas helyek stb.) sárga ragyogás jelzi, így ez a játékmód kicsit próbál tanítani is.

A legjobb tanító azonban az élet, és a R6P erre is felkészül: a Sandlotban ugyanis elhelyezhetünk figyelmeztető feliratokat. Beszúrhatjuk, hogy melyik erkélyről érdemes campelni, hogy CTF játékmódban merre érdemes indulni zászlórablás után, hogy melyik ajtó mögött szoktak lesben állni az aljasabb jellemű emberek. A legjobb az egészben, hogy ezeket a figyelmeztetéseket, tanácsokat megoszthatjuk másokkal is, az online mellénk sorsolt emberek szavazhatnak ezekről (egy egyszerű tetszik/nem tetszik rendszerrel), és ha sikerült valami kivételesen egyedi és zseniális dolgot kitalálnunk, az hamar elterjedhet és belekerülhet a legtöbb játékos „forgatókönyvébe".

A klánok és igazán profi játékosok számára még több lehetőséget ad a dolog, ugyanis pályánként, és azon belül játékmódonként három-három ilyen tervgyűjteményt lehet elmenteni, és a mindenkori parancsnok bármikor váltogathat ezek között. Van tehát lehetőség védekező és támadó taktikák közti váltásra, ráadásul a gyakorlás és a kommunikáció is sokkal könnyebbé válik (nem leírod, hogy melyik láda mögött lapulnak ellenfelek, hanem csak közlöd, hogy a „B" pontra kérnél egy gránátot).

KÉT ÉVVEL KÉSŐBB...

A Ubisoft valószínűleg tanult a Ghost Recon: Future Soldier körülötti kavarásból, és a Patriotsszal nem akarnak tíz határidőt is eredménytelenül elhagyni – így aztán rögtön nagyot mondtak: valamikor 2013-ban várható a megjelenés. Tekintve, hogy már bő két éve is hallottunk elég konkrét pletykákat arról, hogy a Ubisoft bőszen dolgozik a sorozat új részén, ez együttesen már egy szokatlanul hosszú fejlesztési időt ad ki. Nagyon reméljük, hogy ez nem szervezési gondoknak, nulláról való újrakezdésnek tudható be, hanem annak, hogy tényleg valami elképesztő és magával ragadó játék lesz a végeredmény. Merthogy az elég elszomorító, hogy hiába beszél lépten-nyomon minden designer és producer a rengeteg húzós helyzetről, kemény döntésről, ha bőszen hallgatnak az ezeknek megfelelő következményekről. Nem tudjuk egyelőre, hogy elágazik-e majd a történet attól függően, hogy megmentesz, vagy veszni hagysz egy-egy embert, épületet, várost – vagy mindez csak jól hangzó, de végeredményben minden súly nélküli helyzeteket jelent. Persze nem lehet elfelejteni, hogy ez mindössze a játék bemutatkozásának, az első információk közlésének az ideje, és nem a mélyelemzésé – ahogy a Ubisoft a létezésének megerősítésén túl hallgat a kooperatív játékmódokról, úgy vélhetően a döntések következménye sem lesz elhanyagolható...

www.pcguru.hu/2210

» Kifejezetten aktuális, formabontó és ígéretes sztorimóddal jön az új Rainbow 6, ráadásul a multiplayer és a taktikai mód sem marad érintetlenül.

PRO
A szokatlan döntések meghozatala mellett a fegyveráradat és a valósághű harc is csábító

KONTRA
Reméljük, hogy ez a döntés-dolog nem borulás lesz...

[ÍRTA W]

THE SECRET WORLD

A legendás Ragnar Tornquist, hírnevének, a norvégok sajátos életfelfogásának és az újításra való törekvésnek a hátszelén lovagolva készül újat mutatni az MMORPG stílusban a lassan fél évtizede készülő The Secret World. Zajlik a béta, így hamarosan talán végre révbe ér a stílusos és látványos kísérlet!

MMORPG-t kasztok nélkül gyártani olyan, mintha valaki bejelentené, hogy a következő FPS-ében nem lesz fegyver vagy lőszer – lehet, hogy kap egy napnyi hírnevet, egy nagy csokornyi szalagcímet, de biztos, hogy megkérdőjelezik az épelméjűségét. Folyamatosan azt sulykolni az emberekbe, hosszú éveken át, hogy ez most valami más lesz, legalább ennyire erőltetettnek tűnik. Ha viszont összerakjuk az álmodozást és az újdonságra, újításra való törekvést, megkapjuk azt a Ragnar Tornquistot, aki igazi mesteremberként mindig megpróbált valami mást, valami egészen egyedit létrehozni - a Secret World pontosan ilyen.

AZ ÖRÖKSÉG

Az SW nagyon hosszú utat járt be, hiszen 2007-es, magyarok jegyezte trailerrel megtámogatott bejelentése óta csak annyit lehetett róla tudni, hogy készül, valami nagyon új lesz, valami olyan, ami fenekestül felforgatja a világot – legalábbis az MMORPG-két, kitolva a képből a Longest Journey harmadik részét. Ez az a stílus, amire ráfér a változás, hiszen ha egymás mellé tennénk az Everquestet és a World of Warcraftet, és nem vennénk figyelembe a kettő között tátongó szakadékot a látvány, az interfész és a felhasználóbarát funkciók terén, akkor lényegében két, szinte ugyanolyan játékot kapnánk, ráadásul ez szinte minden MMO-ról elmondható a WoW mellé állítva. Ez persze nem meglepő, online szerepjátékot gyártani piszkosul drága és irgalmatlanul sok időt felemésztő mulatság, így kockáztatni csak akkor érdemes, ha ezek nem számítanak.

Miért pont annak a Funcomnak van bátorsága hozzá, aki a remekül induló Age of

VISZONTAGSÁGOS FEJLESZTÉS

A The Secret World fejlesztése a legjobb szándékkal fogalmazva sem halad túl gördülékenyen: 2007-es bejelentése után három Funcom stúdió (Peking, Oslo, Montreal) is felsorakozott mögé, de 2009 szeptemberében az anyacég húsz százalékkal volt kénytelen csökkenteni az emberállományát, ezért a munka jelentősen lelassult. Félni egyelőre nem kell, a megjelenés ténye biztos, csak a pontos dátum kérdéses. A kiadásba az Electronic Arts is besegít, akik eddig MMO-fronton bukást bukásra halmoznak (az All Points Bulletin zakóját sokáig emlegetjük majd): talán majd most, talán majd Tornquist zsenialitásával (na meg az előtte startoló Star Wars: The Old Republicból szerzett tapasztalatokkal, és pénzzel) végre ismét régi fényében tündökölhet a Funcom!

Conant gyakorlatilag a földbe gyalulta, a többszörösen díjnyertes Anarchy Online-t leszámítva pedig e téren azért nem volt akkora sikere? Mert ott van Tornquist, a norvég zseni, a világok megálmodója, a történetmesélés nagymestere.

Világot megálmodni itt csak félig kell, hiszen a Secret World helyszíne az a Föld, ahol most is élünk – itt van London, Tokió, New York vagy épp Szöul. A csavar az, hogy minden, amit valaha is tudtál a világról, nem egészen igaz, viszont minden, amin valaha is nevettél, igen. Oké, ufók nincsenek, de az összes többi összeesküvés elmélet tényleg ott van a háttérben, vagy épp szélsőséges esetben az orrod előtt. Tényleg vannak templomosok, létezik az Illuminati, van egy magát Sárkánynak nevező csoport (akik egy dologban biztos hisznek: a sárkányokban!), vannak mitikus lények és szörnyek, sőt, még a varázslás is barátságosan megfér az automata gépfegyverek és a részecskeágyú mellett. A hármas felosztás tehát adott: az Illuminati New Yorkban, a Templomosok Londonban, a Sárkányok pedig Szöulban hirdetik a maguk igéjét. Ugyan mindegyikük állítja, hogy a gonosz ellen (és a Titkos Háború keretén belül most épp egymással is) küzd, de mindhárom más elveket követve, más eszközöket használva – és ha valami biztos (azon túl, hogy oldalanként 150 órányi sztori van), hát akkor az az, hogy semmi sem biztos!

Ezt elhinni persze túlságosan naiv dolog lenne, és bár a Secret World tényleg rengeteg újít, azért alapjában véve mégiscsak egy MMO – oldalt választani például kötelező benne, már csak azért is, mert a későbbi klánalapítás az adott frakció hírnevét öregbíti, de a kötöttségek listája itt gyakorlatilag véget is ér. Ha létezik óda, amely a szabad akaratnak és a döntéshozatalnak szól, akkor az biztos, hogy norvég, és The Secret Worldnek hívják, ugyanis, kéretik kapaszkodni, nincsenek kasztok, sőt, még szintlépés sem.

VIVA LA RESISTANCE

Nem kell már az első lépések előtt kiválasztanod, hogy harcos, mágus, tolvaj vagy bicikli lesz belőled, nem kell beleknyszerítened magad egyetlen szerepbe sem, és nem kell sok tíz óra után mérlegelned, hogy tetszik-e neked a játékstílus, vagy kénytelen leszel új karaktert indítani. Egyszerűen semmi szükség rá, hiszen akár menet közben, egy dungeon mélyén is átpattinthatod a tulajdonságaid gyógyítóról harcosra, vagy bármi másra, ami épp a leghasznosabb az adott szituációban. Ezt megúszni úgy tudja a játék, hogy a fejlődést is újragondolja: felvehető skillből jelenleg közel 600 van, egyikhez sem kell egy adott szinten lenni (hiszen az nincs is), és ami talán a legfurább, hogy nincsenek nagyon egymásra építő tulajdonságok. Ez

A szokásostól eltérő megoldások mellett azért akad majd bőven olyan elem is, amit máshol már láttunk: lesz kooperatív bossharc, például.

A választott frakció bázisának megvédése mindennél fontosabb – a készítők szerint ez lesz az egyik legjobb rész a játékban.

ADATOK

KIADÓ
Funcom
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Funcom

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2012

STÍLUSMINTA
Guild Wars
2005 (NCSOFT)

gyakorlatilag példátlan, hiszen bármilyen hack'n slashben, vagy szerepjátékban kötelező alulról kezdeni a fejlődést, és olyan dolgokra is pontot pazarolni, aminek amúgy semmi haszna, azon túl, hogy kell az előrelépéshez. A rendszer flexibilitása ép ésszel szinte felfoghatatlan, hiszen ha elnáspángolnak egy dungeonban, nem kell se a városba visszamenni, se új partit keresni, elég, ha a csapat átkonfigurálja a tulajdonságait, elosztja egymás között a főbb szerepeket, és ad magának egy újabb esélyt, így ha valaki korábban tank volt, könnyen lehet, hogy pár perccel később már a háttérből gyógyító, varázslatokat eregető healerként üzemel tovább.

Korlát persze van, méghozzá az egyszerre cipelhető skillek száma, ez kétszer hétben maximalizált: hét aktív, hét passzív, az MMO-kra annyira jellemző hotkeyes felosztásban, cooldown idővel és minden nyűggel, ami miatt csak MMO az MMO. És ahogy minden, ez is csak félig igaz – nem csak a fejlődés forradalmi, de maga a harc is.

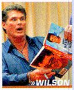
Forradalmi, ha az MMO stílust nézzük, hiszen valójában annak a skillközpontú megvalósítása keveredik a modern akciójátékokkal. Ahelyett, hogy láthatatlan dobókockák döntenének egy-egy csata kimeneteléről, mindenkinek aktív szerepet kell vállalni. Nem mindegy, mikor és merre mozogsz, hogy helyezkedsz el, sőt, az sem, hogy mit is csinálsz. Egy helyben állni és varázsolni például egyenes út a halálba, különösen a nehézsúlyú ellenfelek ellen. A változatosság e téren példaértékű: az egyik városban még zombik támadhatnak, a következőben óriáspókok, a harmadikban pedig akár nagyra nőtt polipok is lóbálhatják a csápjukat.

Megtehetik ezt azért, mert a Secret World világa minden helyszínen más és más. Ugyan tényleg az általunk ismert Föld az alapja, de teli van misztikummal, megoldásra váró rejtéllyel és persze egy nagy adagnyi questtel. Küldetésből egyszerre maximum három lehet aktív, amely ugyan kevésnek tűnhet, de ezek mindegyike hajlamos egymásba átfolyni, és újabb és újabb feladatokat bedobni. A Fedexes „fuss pár kört a dungeönben egy gyűrűért" séma szerencsére ritkán köszön majd vissza, és inkább az egyedibb, történet- és karakterközpontú missziók dominálnak majd, ahol nem árt gondolkodni sem. Ilyenek például azok a nyomozós feladványok, amikhez komoly netes kutatás kellhet – forrás lehet a Biblia, egy hírportál vagy akár egy az okkultizmussal foglalkozó rajongói oldal is.

Ambiciózus, rettenetesen tartalmas és döbbenetesen gyönyörű: a The Secret World egyszerűen sikerre van ítélve, annak ellenére, hogy csak ímmel-ámmal tartja meg a forradalom kapcsán tett ígéreteit (és hogy ragaszkodik a havi előfizetéses rendszerhez). Tornquisttel a fedélzeten biztos, hogy nem kell majd a hangulat miatt aggódni – inkább csak azért szorítsunk, hogy ne mossa el a F2P ár, vagy ne nyomja agyon egy Titán!

www.pcguru.hu/695

» Bátor próbálkozás, amely ugyan köt kompromisszumokat, de mer újítani abban az MMORPG stílusban, amely lassan egy évtizede egy helyben toporog a WoW árnyékában.



»WILSON

PRO
Végre egy játék, ami nem csak akar, de mer is fejleszteni és újítani – csak tartson ki a lendület

KONTRA
Kasztok és más elemek csak papíron nincsenek, ez azért még mindig egy MMO

ELŐREHOZOTT VÁLASZTÁSOK

BIOSHOCK INFINITE

[FTA WILSON]

NEHÉZ NEM TÖRTÉNELMI JELENTŐSÉGŰ JÁTÉKOT TALÁLNI AZ IRRATIONAL HIHETETLENÜL GAZDAG MUNKÁSSÁGÁBAN, A BIOSHOCK INFINITE VÁLLÁRA EZÉRT MÁZSÁS SÚLY NEHEZEDIK. AZÉRT FÉLNI NINCS OKUNK, HISZEN A GENERÁCIÓ EGYIK LEGHANGULATOSABB JÁTÉKA, AZ ELSŐ BIOSHOCK UTÁN MOST SZÜLETŐBEN VAN AZ ELMÚLT ÉVEK TALÁN LEGJOBB JÁTÉKA. VÁR A VÁROS, AMELY AZ ÉGBEN LEBEG, A LÁNNYAL, AKI BÁRMIRE KÉPES, A LAKOSOKKAL, AKIK BÁRKIT SZÍVESEN AGYONLŐNEK, ÉS A POLGÁRHÁBORÚVAL, AHOL NEMCSAK ÁLDOZATOK VANNAK, DE TALÁN HŐS IS – TE LENNÉL AZ, HA VÉGÜL TÚLÉLED!

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Irrational Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. ősz

STÍLUSMINTA

BioShock
2007 (2K GAMES)

BioShock 2
2010 (2K GAMES)

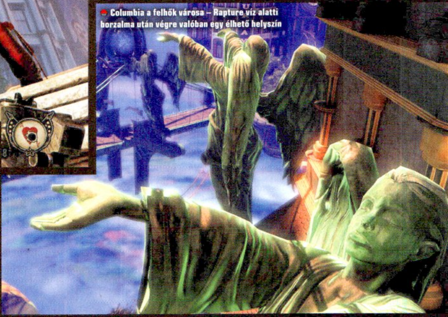
Mi a közös F. Scott Fitzgerald „A nagy Gatsbyjében", Orson Welles „Aranypolgárában" és a BioShockban? Az, hogy mindegyik a maga korának egyik mérföldköve volt – Fitzgerald a jazzkorszakot ábrázolta könyörtelen pontossággal, Orson Welles a vadkapitalizmus és az azt övező istenimádat témáját járta körbe, míg a BioShock olyan dolgot próbált behozni az alapvetően a szórakoztatás köré épített videojáték-iparba, amit addig előtte kevesen: érzelmeket. Szinte hihetetlen, hogy a BioShock jövőre öt éves lesz – fél évtizedig történetcentrikus játékon ritkán szoktak ülni, de stílusteremtő címekkel, na meg egy mára franchise-zá duzzasztott BioShockkal a háta mögött az Irrational gyakorlatilag azt csinál, amit csak akar. Szerencsére maradnak annál, amihez a legjobban értenek: világokat álmodnak meg.

SZEMET SZEMÉRT

Egész pontosan egyet, hiszen a BioShock Infinite nem az első vagy a második rész közvetlen folytatása, sőt, jelenleg még azt sem tudni, hogy ugyanabban a világban járunk-e. Akkor miért a BioShock név? Mert így el lehet adni, bejáratott, sikeres sorozatról van szó, az Infinite játékmenete pedig csak minimálisan tér el a Rapture-ben látott víz alatti kalandoktól. Ahol viszont igen, ott nagyon! Kezdésnek ott van rögtön a helyszín. Míg Rapture egy poklot ábrázolt, ahol a tökéletes utópia befuccsolt, a névtelen főhős pedig évekkel később, a katasztrófa kitörése és lecsengése után keveredett a víz alatti világba, addig az Infinite-ben minden rózsás. Feltéve, ha annak tekintünk egy az égben lebegő, a polgárháború árnyékával küzdő várost, vagy épp a lehetetlennek tűnő feladatot, egy titokzatos leányzó megmentését. A tökéletességre való törekvés és a határtalan büszkeség kinyilatkoztatása szülte mind a helyzetet, mind a helyszínt. Columbia tökéletes propagandagépezetnek indult, egy olyan, az utolsó szögig és anyacsavarig megtervezett, nem egyszerűen az égbe nyúló, de egyenesen oda születő városnak, amely a világot bejárva mutathatta volna meg a keletnek és a nyugatnak, hogy az amerikai kivételesség-tudat nem egy, csak a fejekben létező ötlet, hanem egy valós, egész nemzetet fűtő érzés és gondolat. Az új, gazdaságilag, katonailag, kulturálisan fejlett ország híre tökéletes üzenet lehetett volna, fűthetetlen irigységnek adhatott volna táptalajt, de a BioShock világában soha nem jön össze semmi. Columbia az indulása után nem sokkal belekeveredik a kínai bokszerlázadásba, amely a keleti birodalom elzárkózási politikájának csúcspontján eredt az országban tartózkodó összes emigráns és külföldi látogató nyomába, Amerika pedig van annyira büszke, hogy elhatárolódjon mind a felkeléstől, mind a konfliktusból a maga részét kivevő Columbiától. A forradalom után a város eltűnik a felhőkben, és 10 évnek kell eltelnie ahhoz, hogy ismét halljon magáról.

> **Columbia alapvetően békés város – amíg nem akarod megmenteni a lányt, se a csőcselék, se a gépmadár nem bánt**

Itt kerülsz a képbe te, illetve az általad irányított főszereplő. A BioShocktól eltérően a főhős itt már nem egy néma, mások által ide-oda rángcigált bábfigura, hanem rendes előtörténettel, személyiséggel és motivációval



Columbia a felhők városa – Rapture víz alatti borzalma után végre valóban egy élhető helyszín

rendelkező karakter. Neve is van: Booker DeWittnek hívják. DeWitt korábban az FBI előszervezetének, a Pinkerton Nemzeti Detektívügynökségnek volt tagja, de magaviselete miatt gyorsan az utcán, majd a magánnyomozói szakmában találta magát. A munkája, és talán élete legtitokzatosabb küldetése pont itt találja meg: névtelen idegenek nemcsak azzal vannak tisztában, hogy hol horgonyzik épp a Columbia, de még azt is tudják, hogy van rajta egy Elizabeth nevű fiatal hölgy, aki már tizenkét éve raboskodik – a feladat az, hogy ez a helyzet megváltozzon.

Az igazán meglepő dolog: Columbiába bejutni még úgy se lesz nehéz feladat, hogy az eltelt évek során a város a polgárháború szélére sodródott. Két oldal küzd a hatalomért – a jelenlegi vezetők, az ultranacionalista Alapítók, akik az izolációt kihasználva próbálják szítani a hangulatot mindenki ellen, aki a városba utólag költözött. A másik oldalon az a Vox Populi áll, akik nem éppen baráti módszerekkel küzdenek a maguk ideológiájának zászlaja alatt, állítva, hogy a jogok és a szabadság mindenkinek járnak, és az érdekérvényesítésben nem jelent problémát, ha bárkit is meg kell ölni.

A JEDI BOSSZÚJA

Habár az ideológiai háborút, a nem éppen jól működő rendszert, vagy épp a normálistól eléggé távol álló világot látva rendkívül nagy a hasonlóság a BioShock és az Infinite között, különbség mégis akad. DeWitt a városba érkezve például nem ragad azonnal fegyvert, és az emberek többsége sem próbálja meg kitépni a szívét, ellopni az összes pénzét és menet közben az életét, sőt, még komolyabb fegyveres konfliktus sincs a felkelők között. A baj akkor kezdődik, mikor DeWitt megtalálja Elizabethet, a megmentésre ítélt lányt, akiről rövid időn belül kiderül, hogy nemcsak ő a feszültségek egyik központi figurája, de olyan képességek birtokában van, amivel nem csak Columbia, de az egész világ sorsáról dönthet. Elmenekülni már csak ezért, na meg Elizabeth makacssága

Vezetői attitűdök

Fitzroy

Daisy Fitzroy, a szedett-vedett ellenállók, a Vox Populi vezetőjeként küzd a columbiai lakosok jogaiért, fegyverrel és gyilkolással érvényesítve akaratát.

Comstock

Zavhary Hale Comstock az alapítók és egyben Columbia vezére is: a kemény, kompromisszumot és könyörületet nem ismerő, az erővel való kormányzás politikájának híve.

miatt sem lehet, hiszen a lány addig semmiképp sem akar megpattanni felhővárosból, míg rá nem jön, mégis miért vannak különleges képességei, és miért akarja az egyik oldal megölni, a másik pedig egy életre bebörtönözni? Ráadásul Elizabethet röghöz köti az a Songbirdnek hívott, gépesített madár is, aki már öt éves kora óta vele van, apa és anyapótlékként, dadusként és börtönőrként, és aki inkább megölné a lányt, mintsem hagyja őt kirepülni a világba.

Arról esett már szó, hogy Columbiát közben egy másik, nem éppen kontrollálható veszély is fenyegeti? A város ugyanis úton-útfélen törésekkel, szakadásokkal van teli: a tér-idő kontinuum időközben úgy döntött, hogy nosza, itt lenne az ideje áttuszkolni néhány másik dimenziót is a semmiben lebegő utcákon, házakon és sikátorokon, hadd döntsön az univerzum arról, érdemes-e esélyt adni a Felkelőknek és az Alapítóknak. DeWitt, na meg a világ nagy szerencséje az, hogy Elizabeth képes hatni ezekre a szakadásokra. Ha kell, be tudja foltozni azokat, ha a helyzet úgy kívánja, kihasználja az általuk nyújtott előnyöket, de az sem kizárt, hogy egyszerűen hagyja őket a fenébe,

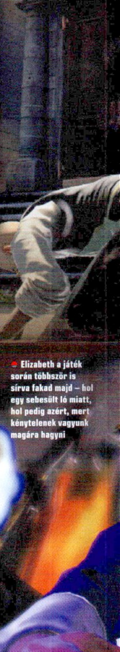
és megy a maga feje után – megteheti, hiszen nem jellegtelen, lélektelen, agyatlan drónról, hanem komoly motivációval rendelkező szereplőről, társról van szó. A BioShockkal ellentétben az Infinite főhőse sosincs magára utalva, sőt: Elizabeth megmentéséből előbb egymásra utaltság, később pedig akár barátság is szövődhet, hiszen a segítsége nélkül Columbiát elhagyni nem lehet, az igazságot kereső lány egyedül viszont meglepően gyorsan elhullana.

MORTAL KOMBAT

Columbia ugyanis nagy, sőt, egyenesen hatalmas. Rapture is az volt, de csak egy apró kis szeletét, alig egy maroknyi főbb területét lehetett bejárni, ami igaz volt az e téren kevésbé szűkmarkú második részre is. Korlátok ugyan vannak – hiszen egy, több száz méterrel a föld felett lebegő városról van szó –, de Columbia jóval izgalmasabb, jóval hihetőbb helyszín, olyan, ahol egyáltalán nem tűnik lehetetlennek, hogy valaki egy egész életet leéljen. Alapját leginkább az olyan, nagyobb mozgásteret nyújtó központok (hubok) adták, mint a BioShock Medical Wardja: teljesen szabadon közlekedni ugyan nem lehet benne, de nem is lesz annyira kötött, mint az egyébként ultralineáris BioShock többi része volt. A közlekedés például sokkal egyszerűbb (lásd keretes írásunk), feltéve, ha épp nem állja el az utat vagy Songbird, vagy egy nagyobbacska, feldühödött tömeg.

A helyzet az, hogy nem fogja mindig: DeWitt a történet elején ugyan veszélyben érezheti magát, de itt nem agymosott, drogelvonási gondokkal küzdő ellenfelek várják, hanem a bizalmat drága pénzért adó helyiek, akik csak akkor támadnak, ha okot kapnak rá. Ha viszont harcra kerül a sor, DeWitt azzal védi meg magát, amivel csak tudja. Az Infinite ebből a szempontból le sem tagadhatná a gyökereit, hiszen mind a fegyveres, mind a különleges képességekre építő összecsapások pontosan úgy zajlanak, mint Rapture-ben, azzal a különbséggel, hogy itt nincsenek plazmidok (máshogy hívják őket), tonikok (őket is), és még csak Adamet sem kell ártatlan kislányokból kiszívni. DeWitt nem magatehetetlen, hiszen pisztollyal, shotgunnal vagy akár vascsővel is odacsaphat, ha kell, később pedig olyan képességeket szerezhet, mint a telekinézis, a villámszórás, vagy egy agresszív madárraj fegyverként való használata. Ezek mellé passzív tulajdonságokat (úgynevezett nostrumokat) is magába ültethet, amivel véglegesen növelheti bizonyos tulajdonságait – kitolhatja a maximális életerejét, javíthat a sebzésén. A génbankoktól eltérően a nostrumok és a vigorok is végleges, és nem rugalmasan

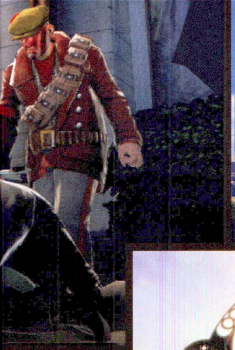
Ezúttal nem dróton rángatott, névtelen senki vagy, neved és hangod van, s a célod is több, mint a puszta túlélés



Elizabeth a játék során többször is sírva fakad majd – hol egy sebesült ló miatt, hol pedig azért, mert kénytelenek vagyunk magára hagyni

Arccal a vasút felé

A városban való közlekedést az eredetileg teherszállításra tervezett, de később utasokat is fogadó vasúthálózat, a Skyline segíti. DeWitt általában nem túldíszített vagonokban utazik, hanem az agilisabb ellenállókhoz hasonlóan egy kampóval akaszkodik rá a felső vezetékre, hogy cirkuszi akrobatákat megszégyenítő ügyességgel és sebességgel szelje át a feneketlen mélységeket. DeWitt a száguldás közben akár harcolni is tud, amire szüksége is lesz, hiszen a nyomában általában egy kisebb hadsereg utazik majd. Szinte lehetetlen úgy bejárni a várost, hogy ne lenne mindig a közelben egy Skyline-sín, úgyhogy unalmas és eseménytelen gyaloglástól vagy pillanatoktól egy másodpercig sem kell tartani – és ide sem jegy, sem bérlet nem kell, a kalauz pedig pláne nem akar majd kidobni az első állomásnál!



Az igazi Elizabeth

Az Irrational játékok egyik ősi ismérve az, hogy mindig nagy hangsúlyt fektetnek a szereplők kidolgozására. Az Infinite-tel új szintre szeretne jutni a stúdió: az Uncharted 3 példájából tanulva, olyan karaktereket álmodtak meg, akik erős színészi játékkal és szinkronnal megtámogatva elevenednek meg, elhitetve a játékossal azt, hogy nem csak pár óráig, a történet erejéig léteznek, de azon túl és az előtt is volt életük. Elizabeth hangját a nem túl ismert, de nagyon bájos Courtnee Draper adja, akit a drámai hatás érdekében akár még le is üvöltenek vagy meg is aláznak a stúdióban, hogy hitelesen adhassa vissza a törékeny, segítségre szoruló, de céltudatos Elizabeth karakterét.

Hullámvasút, jó csajok, palota – ha csak ennyi lenne az ajánlat, senki sem panaszkodna...

cserélhető elemek, így a karakterfejlesztés minden eddiginél több stratégiát, átgondolt döntéseket igényel.

Ez magára az ellenfelekre is igaz, hiszen a BioShock egyik nagy hibája az volt, hogy villámgyorsan megadta azt az eszköztárat, amiből egy-kettő is elég volt a játék végéig, hiszen mindenkinek ugyanannyi életereje volt, mindenkin ugyanaz a sebzés fogott (illetve mindenkin fogott minden sebzés). Az Infinite megoldása a specializáció: az egyszerű lakosokat továbbra is gyerekjáték lesz a föld alá küldeni (vagy legalábbis föld alá küldésre kész állapotba hozni), de a nagyobb, különlegesebb ellenfelek már más és más technikát igényelnek – akad, amelyik a tüzet nem bírja, van, amelyik az áramra allergiás, de ha ez se jönne be, még mindig ott van utolsó mentsvárnak Elizabeth.

Habár a lány törékenynek tűnik, valójában igazi nehézsúlyú versenyzőről van szó, aki a saját egészsége kárára tud hatalmas pusztítást okozni – Elizabeth nem fegyvert fog a kezébe, hanem a térben keletkezett szakadásokat használja ki, feltéve, ha DeWitt kéri azt, vagy a helyzet úgy kívánja. Elizabeth ugyanis nem agyatlan robot, nem ugrik a szakadékba, és nem keveri magát túlélhetetlen szituációba csak azért, hogy szolga módjára lesse a játékos minden kívánságát. Az Infinite a Left 4 Deadhez hasonló, gép által irányított rendezőt használ, amely ezernyi tényezőt figyelembe véve dönt arról, hogy Elizabeth miként reagál az aktuális helyzetre. Egy biztos: ha belelendül, nehezen tudná bárki is megállítani, hiszen képes akár más dimenziókból is áthozni tárgyakat. Láttál már embert meghalni úgy, hogy a semmiből ráesett egy vonat, vagy rajzfilmeket idéző módon megjelent egy viharfelhő a feje felett, majd a nyakába zúduló esőbe belecsapott egy villám, halálra rázva a szerencsétlent? Itt fogsz, de nem végtelen számban, Elizabeth ugyanis minden egyes ilyen jelenet után komoly fájdalmakat kénytelen átélni: rázkódik, a földre zuhan, elered az orra vére, és senki sem tudja, mitől van ez, vagy mi lehet rá a gyógyír.

Egy dolog biztos: a Columbiát igazgató Comstock börtönben, a Vox Populi pedig a föld alatt szeretné látni szerencsétlent. DeWittnek viszont mindenen és mindenkin átgázolva kell mentenie nem csak a saját, de a lány irháját is – ellenfélbe bárhol belebotolhat, társa viszont csak egy van. Ez nem egy fekete-fehér világ, mindenkinek megvan a maga célja és motivációja, és mindennek megvan a maga árnyoldala: a bitófáról megmentett fogorvos által felkínált, a pácienseiből kioperált aranyfogak fizetség gyanánt ugyanannyira lehetnek vonzók, mint a kivégzésében való segédkezésért nyújtott pénzösszeg. A döntések, a kemény szituációk, a morális és etikai kérdések birodalma ez, halálos csapdákkal, megválaszolatlan kérdések tömkelegével díszítve.

SZÉP, ÚJ VILÁG

A BioShock Infinite-ben nem csak rejtélyből, felejthetetlen pillanatból, lélegzetelállító jelenetből van sok, de ugyanilyen jelzőkkel illethető látványelemekből is. A képeket, videókat nézve nehéz lenne megmondani, hogy az Unreal Engine 3 teszi a dolgát itt is. Ez persze nem véletlen, az Irrational a motor nagy részét saját technológiával egészítette ki vagy írta újra, így más játékban nem látható trükkök és technológiák egész garmadája gondoskodik arról, hogy Columbia története ne csak izgalmas, de szemkápráztatóan szép is legyen. A pazar fény-árnyék hatások, a döbbenetesen jó effektek, a mélység és magasságérzetet hihető ábrázolása mind-mind olyan elem, amely a rettenetesen hosszú fejlesztési idő ellen harcolva gondoskodik arról, hogy az Infinite a 2012-es megjelenésekor rögtön az élvonalba tartozzon. Minden esélye megvan rá, ahogy arra is, hogy játéktörténelmet írjon – hiába, erre csak kevesen, köztük az Irrational képes, játékról játékra, kalandról kalandra!

Songbirdtől félnetek nem kell

Songbird, a legszebb steampunk hagyományokat ápoló, gépesített madár az Infinite egyik legfontosabb ellenfele. Elizabeth jól ismeri, hiszen öt éves kora óta van mellette – Songbird egyszerre a pótanyja, pótapja és börtönőre is, hiszen ő felel azért, hogy a lány soha ne hagyhassa el a várost. Éppen ezért egyáltalán nem ismer akadályt, ha kell, komplett épületeket rombol le, leöli a fél lakosságot csak azért, hogy a küldetését teljesíthesse, sőt, elkeseredettségében akár még Elizabethet is képes lenne megsebesíteni. Sajnálni azért nem kell: élvezet lesz majd a játék végén feltörölni vele a padlót!

www.pcguru.hu/1993

» Minden idők egyik legjobb életművébe nem csak, hogy csont nélkül kerülhet be a BioShock Infinite, de különösebb erőlködés nélkül válhat belőle az egész generáció legjobb játéka is.

»WILSON

PRO

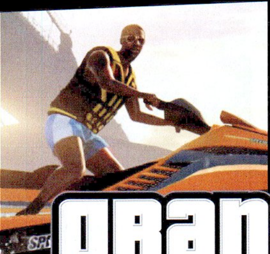
Egyedi világával, parádés hangulatával és történetmesélésével ismét játéktörténelmet írhat.

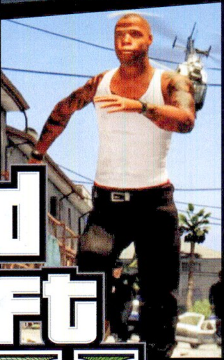
KONTRA

Ilyen elvárásokat teljesíteni alig lehetséges, de az Irrational múltját látva még minden összejöhet.

BATE Visszajöhetne a Vice City könnyed hangulata...

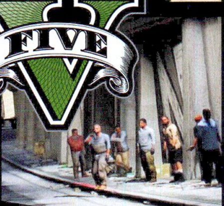
Ha egészen őszinte akarok lenni, akkor én csak annyit várok a GTA V-től, hogy szórakoztató legyen. A negyedik rész első blikkre nagyon bejött, de amint elmerültem benne, valahogy elment tőle a kedvem, és beléptem azon keveseknek a táborába, akik nem nagyon ájultak el a Grand Theft Auto negyedik epizódjától. Sem a történet, sem az új játékelemek nem szippantottak be, és pontosan azt várom az ötödik résztől, hogy elindítsam, és ne akarjak felállni mellőle. Utoljára a Vice City kapcsán éltem át ezt (mármint a GTA vonalon belül), és nagyon remélem, hogy most is az lesz, hogy elindul a játék, felcsendül valami király zene, és én addig nem nyugszom, amíg nem értem a sztori és az őrültebbnél őrültebb mellékküldetések végére. Engem nem zavar, ha csak egy város lesz (de az hatalmas), engem nem zavar, ha nem a San Andreas főhőse tér vissza (mert nem különösebben szerettem azt a részt), és az sem zavar, ha a IV-es részhez képest kicsit visszavágják a játékmenetet, és eltüntetik a felesleges játékelemeket. Legyen tömörebb, intenzívebb, legyen benne több lazaság, legyen különleges atmoszférája. Mindez nekem hiányzott Nico Bellic kalandjából, és abban bízom, hogy a Rockstar visszatér arra az ösvényre, amit én annak idején annyira szerettem....





grand theft auto V FIVE

MINDENKI TUDTA, HOGY KÉSZÜL, AZONBAN NOVEMBER 10-ÉN LETT CSAK BIZTOS, HOGY A ROCKSTAR NEM LUSTÁLKODIK TOVÁBB. EGY ÁRVA VIDEÓ, MINDÖSSZE ENNYIT LÁTTUNK, ÍGY MOST AZT MONDJUK EL, HOGY MI MIT VÁRUNK A GTA V-TŐL.

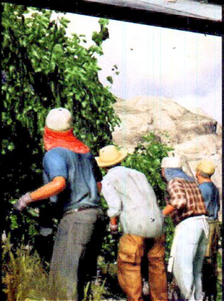


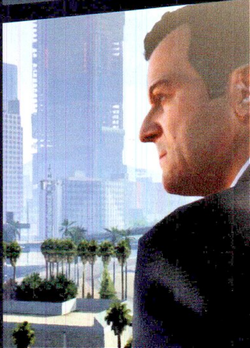
]{REDENC Csak a csoda, nem más

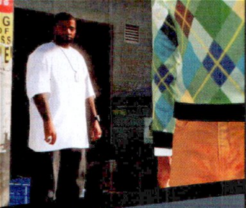
Furcsa érzések kerítettek hatalmukba, amikor megtudtam, hogy a GTA V helyszíne ismét San Andreas lesz. Az eredeti SA a Vice City mellett a másik nagy kedvencem. Imádom a hangulatát, a gettófílinget, a szabadságot; imádok beülni egy kamionba és végigdübörögni a vidéken, miközben a K-Rose-on Willie Nelson sírja a fülembe, hogy „I'm crazy, crazy for feeling so lonely". Ezt nem lehet visszahozni, és épp ezért engem a GTA IV sem varázsolt el annyira, mint vártam, talán épp azért, mert a GTA III alapmű, annyi emlék fűz hozzá, hogy azt kerestem Liberty City minden szegletében – kerestem, de nem találtam. Kicsit olyan ez, mint a Star Wars saga: az alaptrilógia nekem megismételhetetlen csoda, és mereven elzárkózom az újkori részektől. Lehet, hogy így járok a GTA-szériával is, lehet, hogy a 3D-s széria első triumvirátusa túlságosan is mély nyomokat hagyott bennem; hozzáteszem, még nem is játszottam végig a negyedik felvonást, a felénél félretettem és elővettem sokadszorra a harmadikat. Így aztán az ötödik rész körüli médiaőrület sem érdekel, itt van nekem a jó öreg San Andreas és Patsy Cline, aki újra és újra is összetöri a szívem. Ha pedig mégis megtörténik a csoda, én leszek a legboldogabb ember a Földön...

MIGUEL Felnőtt ember vagyok, és nem a pornómód hiányzik...

A sorozat első két része fiatalkorom legszebb pincepartijait juttatják eszembe, ahol valami özönvíz előtti módszerrel összehergeltünk két gépet, és hajnalig nyomtuk a vodkanarancsot, és vidáman kurjongattuk, GOURANGA! A harmadik rész kimaradt az életemből, mert főiskolás koromban képződött egy kisebb fekete lyuk játékok szempontjából az életemben, de a GTA IV, na az... Hát, az nagyon nem tetszett. Imádtam, hogy van egy hatalmas város, tetszett a negatív főhős is, viszont a barátkozós, randizós küldetések akkor is túl korán térnek vissza, ha soha többet nem kerülnek be semmilyen játékba. A pöttyöst az rúgta el végleg, hogy még tizensok órányi játék után is rendszeresen oktatómódba kapcsolt a GTA IV, és hol azt mutatta meg, hogy kell e-mailt küldeni, hol meg azt, hogyan kell használni az épp akkor talált fegyvert. Megfogadtam, hogy akkor játszom legközelebb GTA-t, ha sandbox-mód szabadsága mellé visszakapom a személyes mozgásteremet is. Ha az ötödik részben ez benne lesz, akkor a Rockstar nyert egy vásárlót.





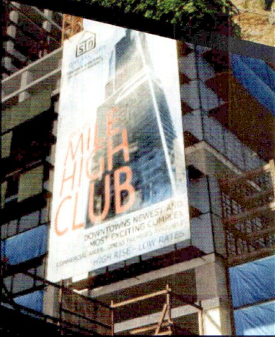


CHRIS Vegyenek meg kilóra

Nekem a GTA-sorozat mindig is azt jelentette, elindítom, és azt csinálok benne, amit csak akarok. Ha a sztorimód küldetéseit akarom csinálni, hogy lássam, hogy alakul a főszereplő élete, akkor legyen mindig valami értelme az aktuális kalandnak. Ha arra vágyom, hogy valami közepesen értelmes, de pokoli szórakoztató mellékszálat csináljak, akkor álljon elém legalább háromszáz különböző lehetőség, a barátnőm meg... kocsikáztatásától kezdve, a megrendelt autók ellopásán keresztül, a tűzoltós, rendőrös és mentős küldetések garmadájáig minden, ami csak a nagyvárosi környezetben egy fejlesztőcsapatnak belefér. Ugyanakkor, ha a fentiekből elegem lesz, akkor hadd döntsem romba a várost úgy, ahogy nekem tetszik – lehessek baseballütős ámokfutó, sportautós száguldáskirály, sőt, tankos forradalmár is! Emellett fontosnak érzem a több tíz órányi rádiós hanganyagot, a részletekig kidolgozott várost (a minél szélesebb autóválasztékkal egyetemben), és nekem tetszett az is, hogy a karakter testalkata és fizikai képessége attól is függött, mennyit toltuk a súlyokat, és mennyit a pizzaszeleteket. A negyedik részből ez sajnos hiányzott, de ott Nico története mindenért kárpótolt – ha csak ugyanolyan jó lesz az ötös rész is, én már boldog leszek.

MIDNITE Törés-zúzás, ölés-zúzás

Pénz, csajok, kocsik, fegyverek, szebb grafika. Az eddig szivárogtatott infók alapján szerintem a Rockstar eltávolodik a leszerepelt elképzeléseitől (GTA IV), és a bevált, közönségkedvenc elemeket (San Andreas) hozza vissza. Vagyis lesz sok humor, remek gengszter karakterek, alaposan megideologizált hajsza a több lóvé után, törés-zúzás, ölés-zúzás, meg minden, amitől egészséges lelkületű, törvénytisztelő ember amúgy a hétköznapjain ódzkodik. Épp ezért én örülnék még több „felnőtt" tartalomnak is, mondjuk a szex és csajozás valami humoros, rafkós integrálásának, amibe a botrányokat kavaró Hot Coffe minijátékkal egyszer amúgy is belekóstoltunk már. Végtelen lehetőségeket és óriási térképet vizionálok, rejtett poénokat, gyűjthető extrákat, vezethető atomtengeralattjárót, saját agárverseny pályát, színarany palotát minden városrészben... Ilyen visszafogott dolgokat. Mindezt Los Santos gyönyörűre tuningolt szomszédságaiban, egy eddig ismeretlen főszereplővel. Aztán lehet, hogy a Rockstar majd rácáfol ezekre a fantáziákra, de ha ők az elmúlt években egyszer is leültek a San Andreasszal játszani, akkor pontosan tudják, mit kell tenniük a GTA V sikere érdekében.

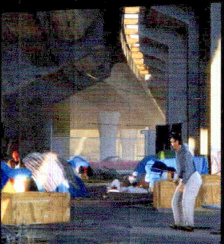


WILSON Kaphatnánk esetleg vicces küldetéseket?

Habár a GTA IV fantasztikus volt, mint élmény, a gameplay terén voltak erős hiányosságai - az egy dolog, hogy megint a csúcsra jutó, majd onnan lebukó hős volt a főszereplő, de az most már tényleg nagyon unalmas, hogy a GTA 3-ban látott küldetések köszönnek vissza újra és újra, csak átnevezve. Ideje lenne a két-három sémán túllépni (üldözz valakit / menekülj / lőjj szitává mindenkit) és az sem ártana, ha egyszer az életben valami újdonság is lenne a történetben. Mondjuk ki, a GTA 2-ben bizony kategóriákkal szellemesebb, egyedibb missziók voltak, a Rockstar pedig Rockstar, emberük, idejük és pénzük bőven lenne változtatni – nehéz lenne például elfelejteni a húsgyáras feladatot, ahol buszmegállókból kellett járókelőket felszedni alapanyagnak. Talán majd most – biztató jel az, hogy az eddigieknél jóval változatosabbnak ígérkezik a játéktér, valamint a több év, ami eltelt a negyedik rész óta. Nem túl szerencsés már a megjelenés előtt ezt mondani, de szinte tény – megint tarolni fog, megint nagyon hangulatos lesz, és megint napokat lehet majd mellette eltölteni. De hogy jobb, ne adjisten más, adja isten újító? Drukkoljunk!

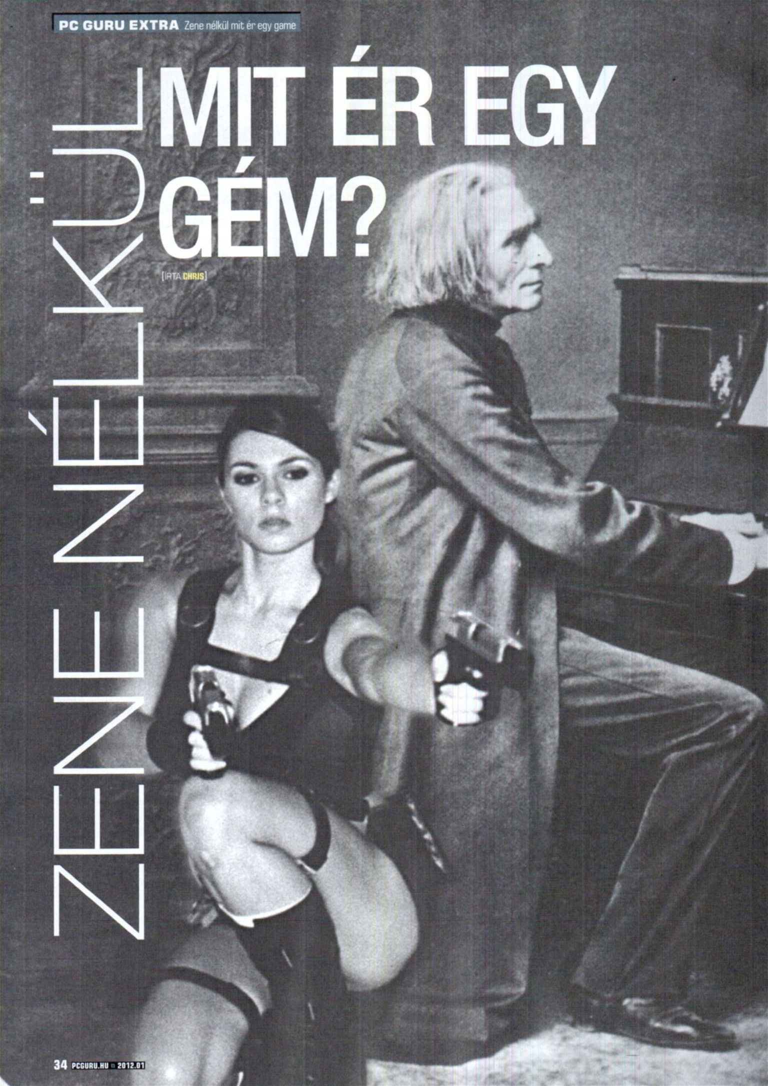
CHOCHO Cél, hangulat, hihető karakterek – ennyi a vágyam

Szerettem a GTA IV-et, bár sokszor éreztem úgy, hogy a fejlesztők túlságosan is fogják a kezem. Különösen a San Andreas káoszba fulladó szabadsága után tűnt fel a dolog, noha tény, hogy míg a GTA IV egy komoly történetet mesélt el, addig az SA-ban csak arra volt jó a sztori, hogy alibit szolgáltasson az ámokfutásunknak. A GTA V-től elsősorban azt várom, hogy megtalálja az arany középutat, és úgy váljon szórakoztatóvá, hogy közben nem veszti el a GTA IV alatt tanult tulajdonságait. A küldetések legyenek nagyobbak, hosszabbak, összetettebbek, mint például a Gay Tonyban láttuk, a forgatókönyv és a főhős viszont közeledjen Nico kalandjaihoz, mert a szimpatikus, hihető karakterek állnak legjobban a GTA franchise-nak. Ezen felül jó lenne, ha a világ nem csak azért nőne, mert a készítők így szeretnék megcsillantani technikai szakértelmüket. Lesznek hegyek? Oké, király, de ne csak azért másszuk meg őket, hogy egy nem is létező jetit keressünk, hanem igenis legyen céljuk. Persze az is lehet, hogy a Rockstar tojik a sorozat eddigi részeire, és valami teljesen újjal rukkol majd elő. A legfontosabb úgyis csak ennyi: legyen meg a megszokott GTA-hangulat, és én, mint rajongó, már boldog leszek.



ZENE NÉLKÜL MIT ÉR EGY GÉM?

[ÍRTA CHRIS]



SOKSZOR BELE SEM GONDOLUNK, HOGY MILYEN IS LENNE EGY JÁTÉK ZENEI ALÁFESTÉS NÉLKÜL. EL TUDJÁTOK KÉPZELNI, HOGY A CALL OF DUTY ÜLDÖZŐS JELENETÉBEN CSAK A FEGYVEREK ROPOGÁSA HALLATSZÓDIK? VAGY A DEAD SPACE HIDEG FOLYOSÓIN NEM HALLUNK MÁST, CSAK A CSIZMÁNK HANGOS CSATTOGÁSÁT A FÉMPADLÓN? MI LENNE VELÜNK, HA NEM LENNÉNEK TEHETSÉGES ZENÉSZEK, AKIK TUDJÁK, HOGY A JÁTÉK EGYES JELENETEI ALÁ MILYEN ZENÉT KOMPONÁLJANAK?

A modern videojátékok idejében már hatalmas pénzek forognak. Egy játék fejlesztése több millió dollárra rúg, melyek egy részét a háttérzene megalkotására költi a stúdió. Léteznek ismert zenészek, akik egy-egy játékhoz írt muzsikájukkal törtek ki az ismeretlenség homályából, s az sem ritka, hogy egy tripla-A kategóriás játék elkészítéséhez már szimfonikusokat kérnek fel azért, hogy a játék komolyzenei aláfestése legalább olyan hatással legyen ránk, mint a Csillagok háborúja volt.

PATTOG A FEKETE LEMEZ

De nem volt mindig ilyen szerencsés sorsa a játékosoknak. Amióta csak léteznek a videojátékok, azóta léteznek játékzenék is. Az első változatok még '70-es években csendültek fel, akkoriban még magnókazettán és bakelit lemezen pörögtek a zenék a játékautomaták dobozaiban. Aztán gyorsan rájöttek, hogy ez egyfelől nagyon drága és körülményes dolog, másfelől pedig a számítógépek gyors fejlődésének köszönhetően úgy gondolták, hogy inkább egy chip vegye át a hanghatások és a zene szolgáltatásának feladatát. Az első próbálkozások ezen a téren elég kezdetlegesek voltak. Nem elég, hogy csak monóban szólt a lejátszott dallam, de általában csak egy nagyon rövid részletet ismételtek, s azt is csak a játékok elején. Az első igazi játékzene a 1978-ban elkészült Space Invaders alatt szólt. Ebben a játékban úgy gyorsult fel az idegesítő zenének nevezett prüntyögés, ahogy a fentről lefelé araszoló idegenek közeledtek a képernyő aljához.

ZENÉJÉT SZEREZTE: CHRIS

Talán kevesen tudjátok, de '90-es években jómagam is aktív zeneszerkesztő hírében álltam. Az első Guruk még lemezmagazinként jelentek meg, azok alá több zenét is komponáltam, melyeket többnyire egy Sound Tracker nevű programmal készítettem. Mivel az Amiga egyszerre csak négy csatornán volt képes hangokat lejátszani, zenésztársaimmal együtt, mint például a Bafta díjas Kreiner Tamás, aki az Imperium Galactica játékok zenéit komponálta, komoly korlátok közé voltunk szorítva, de persze még így is nagyon jó zenéket lehetett alkotni. Egy-egy amigás zene a mai napig megállná a helyét bármelyik játékban – erről akár magatok is meggyőződhettek, ha ellátogattok a www.pcguru.hu/chris_zene oldalra, és letöltitek mindazt, amit még megtaláltam a régi merevlemezeim poros könyvtáraiban. A zenék komponálásához szükséges hangszereket különféle zenei CD-kről és kazettákról digitalizáltuk be, vagy más zenészektől „vettük kölcsön", több tucat mágneslemezen tároltuk ezeket a kincset érő adatokat. Egy kész alkotás nagyjából 100-200 kbyte helyet foglalt, de voltak olyan zsenik is, akik akár 4 kilobájtból is képesek voltak élvezetes muzsikát produkálni. Ezek már többnyire csak különféle tiltott regisztrációs kód generálásához írt programok alatt hallhatók, amiknek a használatát persze messzire kerüljétek el.

CSATORNÁK ÉS BITEK

Pár évvel később, ahogy csökkent a chipgyártás ára, úgy láttak napvilágot az egyre újabb konzolok és játéktermi automaták. Megjelentek az olyan chipek, mint a Motorola 68000, amely már többféle hanghullámot is képes volt megalkotni, valamint a többcsatornás zene is bekerült a köztudatba, aminek köszönhetően akár 8, vagy annál több dallam is megszólalhatott egyidejűleg. Ez a technológia idővel olyan szintre fejlődött, hogy a Dig Dug című játékban a zene például megállt, amikor a játékos nem mozgott. A '80-as években egy-két játék esetében már megpróbálkoztak a digitalizált hanghatások lejátszására is, az első ezek közül a Rally-X nevű alkotás volt. Még ugyanabban az évben megjelent az első olyan játék is, amelyben beszédszintetizátor volt, majd 1985-ben jött a Commodore cég Amiga típusú személyi számítógépe, amelyben már egy független chip dolgozott azon, hogy 4 darab 8-bites hangcsatornáján keresztül hihetetlen élményekben legyen részünk. Az Amiga ezzel a lépésével megelőzte az olyan konkurenseit, mint például az Atari ST, ahol még mindig egy csatornán keresztül, egyszerre szóltak a hanghatások és a zene. Az Amiga a kor legkorszerűbb számítógépe lett, de a játékzene innentől még hosszú ideig nélkülözte a minőségi forradalmat (az egymás után kiadott Amiga-változatok nem hoztak áttörést ezen a téren).

EGY LÉPÉS ELŐRE, KETTŐ HÁTRA

Sajnos a PC-k 1985-ös megjelenésével se sok minden változott, sőt, inkább visszalépés történt a fejlődésben. Megjelentek az úgynevezett MIDI hangkártyák, amelyeken előre tárolt hangszereket szólaltathattak meg a zenekészítők, de a memóriában tárolt digitális zenék korszaka még sokáig váratott magára. Ahogy nőtt a PC-k piaca, úgy lett egyre nagyobb igény a hangkártyák elterjedésére. Az első hangkártyákat a Roland és az AdLib cégeknek köszönhettük. 1989-ben az AdLibet felvásárolta a Creative, és a Sound Blaster márkanév alatt forgalmazott kártyáival hamar betört a piacra. 8-bites, 22,05 kHz-es hangkártyáival már képes volt digitális hangok felvételére és visszajátszására, ráadásul sztereóban. Később tovább folytatta hagyományos MIDI-alapú hangkártyái gyártását, de hozzáadott még egy digitális csatornát is legújabb termékéhez, aminek köszönhetően végre Amiga-szintű zenéket komponálhattak a zenekészítők a játékok alá – bár ezzel még akkoriban nagyon kevesen mertek csak megpróbálkozni. Megjelentek az egyre jobb minőségű MIDI-zenét kínáló hangkártyák, mint például a Gravis Ultrasound, valamint végre 16-biten is megszólaltak az első dallamok.

HANGOS BAJOK

A CD-lejátszók rohamos terjedése jelentette a következő lépcsőfokot a játékzenék fejlődésében. Itt már hasonlóan kiváló minőségű zenéket voltak képesek a készítők adni játékaik mellé, mint amilyeneket a boltban, akár CD-n vásárolhatott az ember. Úgynevezett Red Book audiosávokat helyeztek el a CD-ken, melyeket akár sima zenei CD-lejátszóban is meghallgathattunk. Olyan alkotások kerültek így kiadásra, mint a Wipeout, a Star Wars: X-Wing vs. Tie Fighter, vagy a PC Guru két teljes játéka, a Total Annihilation (2001/01), vagy az Outcast (2002/01). A kiváló minőség ellenére a technológiának volt néhány hátránya. Először is az optikai meghajtók egyszerre csak egy területről tudnak adatot letölteni, tehát amikor a zene szólt, akkor a játék nem tölthetett, s fordítva. A másik gond az volt, hogy a 640 MB-os CD-kből az ilyen zenei sávok simán lekanyarintottak maguknak akár 500 MB-nyi területet is, ugyanis a 44,1 kHz-en, 16-biten, két sávon tárolt dallamok már megkövetelték maguknak a tárhelyet. Később azzal, hogy a játékokat teljes egészében fel kellett telepíteni a merevlemezre, a problémák java része megoldódott. A Quake első részének esetében már azt is megtehettük, hogy kicseréljük a CD-t egy általunk jobban favorizált darabra, s azt játszottuk le, így a szerkesztőségi mérkőzések alatt már kőkemény rave üvöltött hangszórókból. Néhány PlayStation játék is megpróbálkozott ezzel, ott volt például a Ridge Racer, ahol az egész játék feltöltődött a memóriába, s onnan futott. Ennek köszönhetően két töltőképernyő közt kicserélhették a lemezt a felhasználók, bár mondanom se kell, ez nem volt túl népszerű megoldás.

MA MÁR MINDEN MÁS

Ma persze mindez már teljesen a múlt homályába vész. Az egyre olcsóbb merevlemezek, memóriamodulok és az MP3 megjelenésével mára teljesen természetesnek vesszük, hogy CD-minőségű zenét szolgáltassanak a játékok. Hihetetlen, hogy régebben még az is komoly problémát jelentett, hogy számítógépünk visszajátsszon egy 128 kbites MP3 fájlt, manapság viszont rádugjuk az Xbox 360-at a Dolby Digital lejátszó rendszerünkre, s bele se gondolunk, mekkora utat tett meg a számítástechnika pár év alatt. S mit hoz még a jövő? Nos, nem sok változás történt az elmúlt néhány évben, a minőség már szinte tökéletes. A Sony PlayStation 3 akár 7.1 csatornán, Dolby TrueHD és DTS-HD formátumban, 192 kHz-en is képes zenék megszólaltatására, de valószínűleg mi már a 44 kHz-et is tökéletes minőségnek ítélnénk. Ráadásul kinek van otthon mozitermeket megszégyenítő hangrendszere, hogy kihasználja mindezt?

1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉS

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK

Ezen ajánlatunk azoknak szól, akik jelenleg is élő PC Guru előfizetéssel rendelkeznek

JÁTÉKOS 1 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db legalább 9000 Ft értékű játékszoftver*

A CSOMAG ÁRA **18 990 FT**

VÁLASZTHATÓ PC-S JÁTÉKSZOFTVEREK

Batman: Arkham City • Battlefield 3 • FIFA 12 • LEGO Harry Potter: Years 4-7 • RAGE • Elder Scrolls V: Skyrim

1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉS

ÚJ ELŐFIZETŐKNEK

Ezen ajánlatunk azoknak szól, akik jelenleg nem rendelkeznek élő PC Guru előfizetéssel

JÁTÉKOS 1 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db legalább 9000 Ft értékű játékszoftver*

A CSOMAG ÁRA **19 990 FT**

MIT KELL TENNED, HA SZERETNÉL ELŐFIZETNI?

Küldj egy levelet az elofizetes@skorpioprint.hu email címre, és írd meg nekünk, hogy melyik csomagot szeretnéd. Ha már meglévő előfizetőnk vagy élő előfizetéssel, akkor ezt mindenképpen tüntesd fel a leveledben!

FÉLÉVES ELŐFIZETÉST SZERETNÉL?

Ha csak 6 hónapra szeretnél előfizetni a PC Guru magazinra, akkor látogass el a www.pcguru.hu/elofizetes címre, és tekintsd meg az akciós ajánlatunkat!

FIGURÁS

2 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db játékfigura legalább 6000 Ft értékben*

A CSOMAG ÁRA
18 990 FT

SPÓROLÓS

3 CSOMAG

- 12 lapszám

A CSOMAG ÁRA
~~23 940 FT~~
HELYETT CSAK
15 990 FT

VÁLASZTHATÓ FIGURÁK

FIGURÁS

2 CSOMAG

- 12 lapszám
- 1 db játékfigura legalább 6000 Ft értékben*

A CSOMAG ÁRA
19 990 FT

SPÓROLÓS

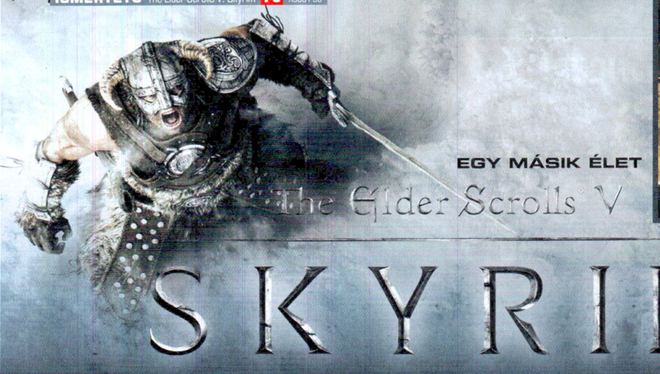
3 CSOMAG

- 12 lapszám

A CSOMAG ÁRA
~~23 940 FT~~
HELYETT CSAK
16 990 FT

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok és a játékfigurák postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat és a játékfigurákat csak a befizetést követően tudjuk postázni, az első postázás várható időpontja (amennyiben a választott játék már megjelent): november 10.
3.) A játékokat csak a játék megjelenést követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabíthatod az előfizetésedet. Ebben az esetben a megrendeléskor kérjük jelezni, hogy élő előfizetéssel rendelkezel.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen.

* A játékfigurák és a PC-s szoftverek ára tájékoztató jellegű



EGY MÁSIK ÉLET

The Elder Scrolls V SKYRIM

[IRTA MIGUEL] **Hatvan órája játszom, de még mindig bőven van mit felfedeznem. Tele a térkép ismeretlen helyekkel, és hegyekben állnak a megoldatlan küldetések, pedig minden erőmmel azon voltam, hogy minél többet letudjak, mielőtt nekiállok a tesztnek – belátom, a lehetetlennel kacérkodtam. A Bethesda jó az ilyesmiben, én kevésbé.**

Vannak olyan játéksorozatok, amiknek egy-egy új részéről már a bejelentésükkor tudja az ember, hogy a megjelenés után legalább egy hétig rabul ejtik majd a vásárlót. A Fallout, a Civilization, a frissebbek közül talán a Batman, és persze cikkünk apropója, a The Elder Scrolls (TES). A TES harmadik része, a Morrowind egy egész generáció elé állított követendő példát, de még a vegyes kritikával fogadott, Oblivion alcímű folytatás említése is képes visszatarthatatlan emlékfolyamot kiváltani az emberekből. Az aktuális ötödik rész, a Skyrim ugyanezt tűzte ki végső célnak: beszippantani bárkit, aki a közelébe merészkedik, és – nem lövök le nagy poént, ha elárulom – sikerült is a művelet. Hajnal négyig játszol majd, észre sem veszed az idő múlását, de már olyan álmos vagy, hogy néha belebólintasz a képernyőbe. Még mentesz egy utolsót, elvánszorogsz az ágyig, és az elalvás előtti pillanatokban azon jár az eszed, hogy mi minden maradt ott a gépben, amit mindenképp látnod kell.

200 ÉV SEMMITTEVÉS

A TES-játékok egyik legnagyobb előnye, hogy ha akarod, teljesen kihagyhatod a fő történeti szál felgöngyölítését, hiszen a tartalom legnagyobb részét a részletesen kidolgozott mellékküldetések, a céh-feladatok és egyéb apróságok teszik ki. Az ilyen felépítésű játékok „hátránya", hogy még a rajongók köreiben sem ritka, hogy csak hellyel-közzel ismerik a kalandnak helyet adó világot, illetve annak történelmét. A játék neve egyértelműen mutatja, hogy volt már négy eresztés azelőtt, hogy nekivágnánk a mostaninak, és ez alapján talán sokan félve indulnak neki – már most mondom, csak bátran. 200 évvel vagyunk az Oblivion történései után, ami egyben azt is jelenti, hogy még Skyrimban, a földrész legészakibb államában sem emlékszik a kutya sem mindarra, amit a TES IV-ben tettünk. Sokkal fontosabb problémája is van a népnek annál, minthogy melyik Septim hogyan ült vagy nem ült a trónra: a jeges tartományban polgárháború dúl, ráadásul a sárkányok is visszatértek. Azok a sárkányok, akik olyan régen eltűntek már az egekről, hogy szépen lassan a gyerekmesékből és a legendákból is kikoptak. El tudjuk képzelni, mekkora a riadalom, mikor egyszer csak megjelenik pár tüzet (vagy jeget) okádó gyík a városok és a falvak felett – micsoda szerencse, hogy épp az általunk alakított karakter az a jóslatok által megénekelt személy, aki nemcsak legyőzni tudja ezeket a

Draugr

rettenetes élőlényeket, de a lelkük elrablásával el is pusztítja őket.

Elsőre nekünk sem ilyen egyértelmű a helyzet, sőt, a kaland elején épp a vesztőhelyre cipelnek minket (a TES-sorozatban persze az lenne a fura, ha nem elítéltként kezdenénk a játékot), és már a bakón pihen a halántékunk, mikor összefutunk az első sárkánnyal. A kis intermezzo segít abban, hogy az ad hoc bíróság felmentsen minket minden vádpont alól (egy kupac égett csontként az ember egész máshogy látja a világot), innentől pedig csak rajtunk áll, hogy mihez kezdünk. Ha valakinek nem lenne világos: a Skyrim szerepjáték. Lehet, hogy a hardcore RPG-rajongók vitatkoznak ezzel a megállapítással, de tény, hogy a játékban azt csinálsz, amit csak akarsz, nincs megkötés, nincs előre kiszabott irány, sőt, a kasztok, és a szintlépéskor eddig megszokott fejlődési rendszer is hiányzik (erre később még visszatérünk). A térkép első megnyitásakor kapott látványt érdemes megjegyezni, mert kiválóan mutatja,

Csak akkor kezdj bele ebbe a játékba, ha rengeteg időd van, szükséged lesz rá, és önerőből szabadulni úgy sem tudsz...

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
Bethesda

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

Hihetetlen mennyiségű tartalom, varázslatos világ, mesébe illő grafika – ha csak egy kicsit is érdekelnek a szerepjátékok, a Skyrimot vétek lenne kihagynod.

A GURUK MEGMONDJÁK

A Skyrim a PC Guru szerkesztőségének számos tagját elvarázsolta, lássuk, hogy miképp vélekednek a játékról a többiek:

CHOCHO NEM A LEGJOBB, DE AKKOR IS...

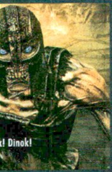
A Skyrim nem a legjobb szerepjáték, sőt, még csak nem is a legjobb Elder Scrolls rész. Összetettsége, hangulata, és a benne rejlő lehetőségek hihetetlenül bő tárháza viszont vitathatatlan, mint ahogy az is, hogy idén már biztos nem találkozunk jobb szerepjátékkal.

NEHÉZ OBJEKTÍVNEK LENNI **WILSON**

Objektivitásom kevés dologért vagyok hajlandó feláldozni: az Elder Scrolls sorozat ilyen. Nem is volt kérdéses, hogy a Skyrim jó lesz, de azt talán senki se gondolta volna, hogy ENNYIRE. Két hete játszom, estéimet Skyrim hegyei és völgyei közé préselve töltöm: két hete nincs életem, még sincs bűntudatom!

CHRIS HÓNAPOKRA LEKÖT

Jó látni, hogy vannak még játékok, melyekbe annyi tartalmat sűrítenek a készítők, hogy válogatnunk kell, mit szeretnénk látni belőle. A Skyrim az idei év legmonumentálisabb alkotása, amelyben kalandozva pillanatok alatt elveszíthetjük időérzékünket, s még hónapokkal később is találunk felfedezni valót.



Skyrim tele van elképesztő érdekes helyekkel és érdekes teremtményekkel. Némelyik barátságos, némelyik pedig kevésbé. A srácok itt balra pont az utóbbi kategóriába tartoznak…

mennyire összetett játék is a Skyrim. Ekkor ugyanis a tartományi fővárosokat és a közelben lévő falut leszámítva semmi sincs rajta, de elég néhány órányi kitartó küldetésfelvétel és -leadás, hogy több tucatnyi helyszín ikonját fessük a képernyőre. Ráadásul micsoda helyszínek ezek…

KÉPESLAPOK SKYRIMBÓL

Ha ki kellene választanom a legfontosabbat a TES-sorozat védjegyei közül, mindenképp a világ már-már szőrszálhasogatásba hajlóan részletes kidolgozását emelném ki. A Skyrimban sem csalódunk majd ebből a szempontból: a nagy egészet nézve a játék gyönyörű. Sokszor elmondtuk már egy-egy játékkal kapcsolatban, de talán még soha nem volt ennyire igaz – a teszt során számtalanszor álltam meg csak azért, hogy a táj szépségeiben gyönyörködjek. Felkaptatsz egy hegyre, és ahelyett, hogy a küldetés feladataival foglalkoznál, percekig bámulod a sziklaoromról táruló kilátást, a lábad alatt hangyaként tevékenykedő falusiakat, vagy épp a távolban repkedő sárkány sziluettjét.

A száznál is több, az eddigiekhez hasonlóan jól kitalált, de jóval kevesebb választási lehetőséggel kecsegtető küldetés megoldása közben azonban a nagy egész helyett a közeli részleteket bámulod majd, és bár a fent leírt mennyei állapotok megbicsaklanak néha, összességében nézve a Skyrim jól teljesít. (Még akkor is, ha a Bethesda állításával szemben a játék alatt dohogó motor a jelek szerint továbbra is az Oblivionban és a Falloutokban már bizonyító, de öregecske GameByro.) A karaktermodellek néha furák, de általánosságban véve jók. A mozgásanimáció változatos, bár közel sem hiba nélküli, és ha egy-egy tárgyat, sziklát, ajtót vagy egyéb apróságot nézel közelebbről, belefutsz majd egy halom kompromisszumos, és néhány hajmeresztően alacsony felbontású megoldásba. Azonban ha valóban nekiállsz székeket meg köveket vizslatni csak azért, hogy hibákat keress, a hiba a te agyadban keresendő. Ezt a játékot ugyanis nem nagyító alatt kell böködni, mint a határa fordított katicát – bele kell vetni magad, a lehengerlő tartalom majd feledteti az alkalmanként előugró furcsaságokat.

AZ LÉGY, AKI VAGY

A lényeg tehát, hogy van egy általad választott karakter, aki nagy dolgokra hivatott, de hogy pontosan mire, az csak rajtad áll. Az első komolyabb döntés a faj kiválasztása – a korábbi részekhez képest a felújított karakterfejlesztési metódusnak köszönhetően ennek jóval kisebb a szerepe, de tény, hogy hosszú órákon keresztül bámuljuk majd az elfünk, nordunk (ők Skyrim eredeti lakói), khajiitunk (macskaszerű emberszabású) vagy épp argoniaink (gyíkszerű emberszabású) kezét vagy fenekét attól függően, hogy FPS vagy RTS nézetet választunk a játék alatt. Minden egyes fajnak van valami előnye, a nordok például jól tűrik a hideget, ez 50%-os

10 dolog amit megtettünk Skyrimben

1 A Dark Brotherhood nevű bérgyilkoscéh nevében meggyilkoltam valakit (aki megérdemelte). Másnap kaptam egy levelet, amiben mindössze annyi állt: „Tudjuk."

2 Olyan sűrű hóviharba keveredtem az egyik éjjel, hogy irányt vesztve egy sziklaorom szélére sétáltam, majd mit sem sejtve léptem még egyet. Négy másodperc múlva halott voltam.

3 A főváros főterén éppen kivégzés volt, mikor odaértem. Lenyilaztam a hóhért, lecsaptam a városőröket, de hiába: a bűnös nem úszta meg, valaki még a csetepaté elején leszúrta.

4 Ivóversenybe kezdtem az egyik kocsmában, és nyertem. A következő reggel azonban a térkép túloldalán lévő városban ébredtem, és fogalmam sem volt, mi történt az előző este…

5 Megöltem egy mamutot. Igazából nem lett volna rá szükség, de kardfogú tigrist, jégpókot és barnamedvét is öltem, miért pont a mamut lett volna kivétel…

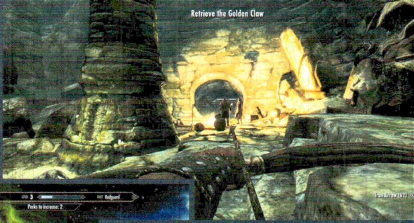
6 … megmondom: a rá vigyázó óriás miatt. Egyetlen ütésétől elszállunk, mint a győzelmi zászló. Nem mellesleg ez a legegyszerűbb (egyben halálos) módszer, hogy megtanuljunk repülni.

7 Vérfarkassá változtam, de nagyon megbántam. Egyrészt ha NPC-k közelében változol át, hirtelen mindenki megutál, másrészt a városőrök beszóltak, hogy ázott kutya szagom van.

8 Vettem egy házat, később pedig szerelmet vallottam az egyik szereplőnek. Feleségül vettem, és boldogan éltünk, amíg egy kiáltással le nem taszítottam egy hídról. Azóta özvegy vagyok…

9 Nem vagyok oda az ilyesmiért, de a játékban nem tudtam ellenállni a meghívásnak: elmentem egy múzeum megnyitójára. Később kiderült, hogy ennél jóval többről volt szó.

10 Elvállaltam, hogy kipucolok egy démont egy házból, de végül odacsaltam egy papot, és a démon parancsának engedelmeskedve addig ütöttem, míg meg nem halt. Viszont kaptam cserébe egy szép buzogányt!



fagyellenállásban jelentkezik, az argoniai gyíkembereknek pedig nem okoz gondot a víz alatti lélegzés. Ha nagyon akarjuk, pepecselhetünk a választásnál, de a lehetőségek nagy része legkésőbb a tízedik szint környékén feleslegessé válik.

Korábban már többször céloztam rá, most lássuk részletesen, mitől is olyan nagy szám a Skyrim karakterfejlesztési rendszere. Bár a Morrowindben és az Oblivionban nyomokban megtalálható volt a kasztrendszer béklyója, a Skyrimban megszabadulunk a megkötésektől. Elméletileg három nagy csoportra tartozó karaktert alakíthatunk ki magunknak, de ezek inkább az ellenfelek legyőzésének mikéntjét jelentik, mintsem azt, hogy kifejezetten tűzvarázslók, barbárok vagy papok lennénk. A három csoport tehát a harcos (közelharci fegyvereket kedvelő játékosok), a varázsló (a mágia öt iskolájának szerelmesei) és a tolvaj (az áldásos észrevétlenségből operálók) lesz. Ez azonban inkább csak afféle iránymutatás, semmint kötelezően kijelölt útvonal, ugyanis a TES-ekben megszokott „az fejlődik, amit használsz" rendszer továbbra is megmarad, vagyis ha egykezes fegyvereket forgatsz, akkor az azzal kapcsolatos képességed javul, ha pusztító varázslatokkal dobálózol, akkor meg az. Tizennyolc különböző skill várja majd, hogy kipróbáld. Ezek egy része aktív, egy másik része pedig passzív harci képesség, a fennmaradó vegyes felvágott pedig a téged körülvevő világgal folytatott interakcióid sikerességét befolyásolja. Az aktív harci tudás természetesen a különböző fegyverforgatási, pajzs- és blokkolástani, illetve varázshasználati módszereket tartalmazza; a passzívak a páncélok védőértékét adják meg.

Sajnos a harcrendszer nem tökéletes, ugyanis semmilyen valódi visszajelzést nem kapunk arról, hogy mi is történik, ha jól odacsapunk valakinek.

Elsőre meglehetősen ostoba ötletnek tűnhet, hogy íjjal vadásszunk sárkányra, de Skyrimben egy ilyen ostoba ötlet is meghozhatja a kívánt hatást.

A harmadik csoportban mindenféle érdekesség található, az észrevétlenséget biztosító osonástól kezdve a (teljesen új lehetőségként jelentkező) kovácsmesterségen át, egészen az ékes beszédig.

Sejtettük, hogy a Skyrim minőségére nem lesz majd panasz, de a végeredmény még ennek a fényében is lehengerlő lett.

A képesség mellett látható, 1 és 100 közé eső pontszám adja meg elsősorban, hogy mennyire vagyunk jók az adott témakörben, azonban az egyes szintlépésekkor kapott képességpontok elosztásával további „extrákat" válthatunk ki. Ezek a részképességek – elsajátításuk után – változatos előnyöket adnak. Lesz, amivel nagyobb sebzést, vagy az állóképességünket jobban kímélő kivitelezést nyerünk, a zárfeltörésnél vagy a párbeszédekkel kapcsolatos területeken is jól jön majd az a néhány tucat százaléknyi bónusz a sikerhez, de a tárgy- és varázsital-készítéssel kapcsolatos skilleknél sem megvetendő, hogy az eredeti végeredménynél jóval potensebb (mágikus) páncélt vagy gyógyító italt kaphatunk. A korábbi részekben megszokott pontelosztogatás sem tűnik el teljesen: a maximum 50 szintlépés mindegyikénél ki kell választanunk, hogy a mágiahasználathoz szükséges magickából, a fegyverek hussogtatásához kellő staminából, vagy az életben maradáshoz elengedhetetlen sebzéspontból akarunk tízpontnyival többet.

SÁRKÁNY ELLEN SÁRKÁNYFŰ

Az előzetes információk szerint a Bethesda nagy hangsúlyt fektetett a harcrendszer megújítására, és látszólag valóban sok a változás. Az új, kétkezes rendszerben kiválaszthatjuk, hogy mi történjen, ha az egyik, vagy a másik tenyerünket befolyásoló bal- és jobb egérgombot nyomjuk le, és az elsőre meglehetősen idegen, túlságosan is konzolos beütésű menürendszerből egy pillanat alatt kimazsolázhatjuk a nekünk tetsző kombinációt. Bal kezedbe tűzlabda, a jobba pedig kard, esetleg fordítva? Varázslat helyett pajzs, netán kard helyett is mágia? Két különböző bűbáj, vagy két, egymás hatását erősítő ugyanolyan? Csak rajtad áll, milyen taktikát választasz, de nem muszáj

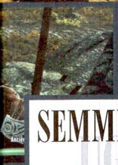
TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GAMER TREND	54 FPS	45 FPS	24 FPS
Memória 2GB 1333MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500GB WD 3.5" Caviar Blue **CPU** AMD Athlon II X4 645 3.1 GHz **VGA** ASUS Radeon EAH6670 DIS/1GD5 1GB **Alaplap** ASUS M5A78L-M LX **Tápegység** Chieftec 400W iARENA	1600x1200-as felbontás, low beállítás a grafikai menüben. A játék hasít, de a látvány nem a legjobb, szerencsére többet is ki lehet hozni ebből a vasból.	1600x1200-as felbontás, medium beállítás a grafikai menüben. Jelentős javulás a látvány terén, és az fps még mindig több, mint ami egy RPG-ben szükséges.	1600x1200-as felbontás, ultra beállítás a grafikai menüben. Felére csökken az fps érték, de a látvány lehengerlő, és még mindig a hibahatáron belül vagyunk.
AQUA electromax GAMER MAX	102 FPS	92 FPS	59 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	1600x1200-as felbontás, low beállítás a grafikai menüben. A játék ugyan szépnek nem nevezhető, de az fps érték magárt beszél. Természetesen a gép ennél jóval többet bír.	1600x1200-as felbontás, medium beállítás a grafikai menüben. A játék látványa jelentősen javul, mindeközben az fps érték alig zuhan. A sárkányok hasítanak, mint a szél.	1600x1200-as felbontás, ultra beállítás a grafikai menüben. A játék mondhatni szemkápráztató, és az fps érték is alig csökken 60 alá. Ez minden valamire való játékos álma.

Kétkezes pallost lóbáló, erőtől duzzadó barbár vagy egy csatamágus? Skyrimben mindkettőre megvan a lehetőség, akár egyszerre is!

A játékban természetesen saját házad és saját családod is lehet. Csakis rajtad múlik minden.



SEMMI NEM MARAD UGYANÚGY

MODOK A SKYRIMHEZ

A korábbi részekhez hasonlóan a Skyrim sem ússza meg a rajongói változtatásokat, más néven a modokat. A megjelenést követően mindössze pár nap elég volt ahhoz, hogy több tucat, vegyes minőségű programcsomag kerüljön fel a Skyrimnexus.com cím alatt található gyűjtőoldalra, és az obligát meztelenség-patch mellett rengeteg jóval hasznosabb lehetőség is adódik. A Skyrim amúgy sem csúnya, de a felhasználók többsége grafikai extrákkal pakolja tele a modját: van olyan, ami egészen apró dolgokat változtat meg, például a karakterek szemét, arcát, testfelépítését teszi élethűbbé, de van néhány, ennél nagyratörőbb próbálkozás is (ez utóbbiak körébe tartozik az égboltot újraszabó, illetve a növényvilágot felturbózó csomag). Ezen túlmenően számtalan egyéb lehetőség van, a zártörést segítő csalás például, de az érclelőhelyeket is „megfesthetjük", sőt, a bútorokat is felújíthatjuk egy pár megabájtos program segítségével, azonban a java még hátra van: pár hónap, és egész küldetéseket tölthetünk majd le.

egy megoldás mellett letenni a voksodat, a kedvencek közé besorolt tárgyaidat és varázsigéidet egy gombnyomással előhúzva néhány pillanat alatt válhatsz sunnyogó íjászból kétkezes pallost forgató őrültté. A harcnak nem is ez a része lett fura, inkább a visszajelzés lett kevés. Az eddigi részekben is leginkább csak sejthetted, hogy mit okoz egy-egy csapás, és bár most a nagyobb tömegű fegyverek érezhetően megrendítik az ellenfelet, igazából továbbra is inkább csapkodsz és hadonászol, mint harcolsz. Stílusidegen hasonlat lesz, de idén például a Dead Island volt az, ami jól csinálta – ha egyszer kardok és buzogányok sújtanak le, ugyan legyek már képes csonkolni, és ha marad egy kis idő, a páncélokból is le-lehullhatna egy-egy darab, illetve nagyon fura, hogy szinte semmi vér nincs a játékban. A 17+-os, vagyis felnőtteknek szóló besoroláson ez már amúgy sem változtatna.

Kár, hogy a játék fő szálának zamatot adó sárkányverésnél jön ki csak igazán az, amiről beszélek. Az egy dolog, hogy a hatalmas bunkójával hadonászó óriás jóval keményebb ellenfél a szunnyadásból visszatérő szárnyas tűzokádóknál, de az már kifejezetten zavaró, hogy kétkezes fejszével csapkodok egy ősgyíkot, de semmi látható nyoma nincs a ténykedésemnek azon túl, hogy egyre rövidebb a szörny erejét jelző piros csík. Szerencsére a győzelemért járó jutalom bőven kárpótolja az embert, hiszen a csapdába ejtett sárkánylelkeket (a korábban már említett, sárkánygyilkosi mivoltunk következménye ez) felhasználva tanulhatunk újabb és újabb sárkánykiáltásokat. Ezek a magickát nem használó, de visszatöltődést igénylő varázslatok igen hasznos segítőink lesznek a mellékszálak megoldásai közben is, így érdemes minél többet összegyűjteni belőlük (általában a nagyobb labirintusok legalján lévő oltár faláról köszönnek majd vissza).

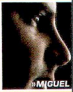
MEGÉRDEMELT SIKER

Az újság nyomdába kerülésekor az már biztos, hogy a Skyrim kritikai és üzleti szempontból is kiugró siker, és nem véletlenül. Nagyon kevés játék tud egyszerre minden elvárásnak megfelelni, de ez igen: lehet feszes, jól rendezett hack n' slash kaland, de ha akarod, több száz órás mágikus hőseposz is. Vagy inkább valami vegyes, ezek között félúton, épp amihez kedved van – falusiak apró-cseprő problémáival bíbelődni, vagy sárkányokkal küzdeni, bányászni, vadászni, fát vágni, új páncélt kovácsolni, barlangok rejtekét kutatni, esetleg mindezt egyszerre, folyamatosan váltogatva. A karakterfejlesztés és a világ felfedezése a sorozattól megszokottnál is addiktívabb, és bár most sem ússzuk meg hibák és patchek nélkül, sőt, a PC-s változatnál néha dühítően nyilvánvaló, hogy a készítők a véglegesítésben a kiegészítőket serényen gyártó közösségre is számítanak, egy dolog biztos: a Skyrim a ma kapható játékok közül az egyik legjobban sikerült alkotás. Ha évente egy játékot veszel, ez mindenképp legyen a jelöltek között.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/532

» Monumentális, epikus, – már most ezekkel a jelzőkkel illethetjük, és hol vannak még a kiegészítők, no meg a felhasználók által összedobott tartalom? A 2011-es év játéka a TES V: Skyrim!



»MIGUEL

PRO
Olyan szintű egyjátékos élményt nyújt, amilyet régóta nem láttunk már – hosszú hónapokra leköti a játékost.

KONTRA
Ilyen fokú összetettségnél becsúsznak bugok, és ha rajtam múlna, a harc is változna kicsit.

GÉPIGÉNY» 2 magos 2GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 6GB HDD, internet a játék aktiválásához.

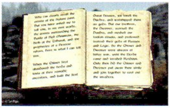
»95%«

Remek érzés, hogy mikor összefutsz egy démonnal, még a szemed sem rebben...

TÚLÉLÉS SKYRIMBEN

Tippek, trükkök, tanácsok

[ÍRTA **MIGUEL**] **A Skyrim bemutatásával és részleteivel akár az egész 116 oldalas PC Guru megtölthettük volna, és még akkor is maradtak volna olyan apróságok amiről szó sem esett. Szerencsére a játéknak az a legjobb része, mikor magadtól fedezed fel a programban rejlő csodákat. Persze egy kis segítség sosem árt, így a teszt mellett néhány hasznos infót is összeszedtünk nektek.**



TANULNI, TANULNI, TANULNI

A Skyrim legfontosabb jellemzője, hogy amit használsz, fejlődik. Ebből azonban nem következik az, hogy csak arra van szükséged, amit sokat használsz, így lesz jó pár olyan skill, amit valamilyen alternatív úton kell minél magasabb szintre feltornáznod. Szerencsére több lehetőség is van, és mindegyik elég egyértelmű. Egyrészt olvass el minden könyvet, amihez hozzáférsz a kaland során, egyes kötetek ugyanis egy-egy ponttal növelik bizonyos képességeidet. Ha nem akarsz arra időt fecsérelni, hogy tömegével nyálazod át a haszontalan könyveket, figyelj oda, hogy melyik mennyit ér: a speciális változatok általában 20-30 septimnél is drágábbak. A másik lehetőség szintén nem bonyolult: szakmát a világ NPC-inek bizonyos tagjaitól is tanulhatsz. Az interneten, sok helyen összeírták már, hogy kinél mit, mi ebbe most nem mennénk bele. A lényeg, hogy beszédbe elegyedsz az oktatóval, és megkéred, mutasson pár fortélyt. Fontos, hogy egy szintlépésen belül összesen ötször élhetsz ezzel a lehetőséggel, vagyis nem tápolhatod fel magad még akkor sem, ha a pénzed megvan hozzá (jut is eszembe, az oktatás pénzbe kerül).

VÁMPÍROK, VÉRFARKASOK

A korábbi részekhez hasonlóan természetesen a Skyrimban sem lehetetlen elérni, hogy vámpírrá változz, de tudtommal most először van lehetőség arra, hogy vérfarkas-alakot is felölthess. Kezdjük az utóbbival, az ugyanis csak elsőre hangzik jól. Ahhoz, hogy vérfarkassá válj, csatlakoznod kell a Companions csapatához, és szépen akkurátusan végrehajtani az első néhány küldetést. Ha ez megvan, egy éjjeli szeánszon felajánlják, hogy téged is átváltoztatnak, de sajnos a dolognak több hátránya van, mint előnye. Ugyan a pusztakezes sebzésed és az életerőd megnő valamelyest, tudsz farkasokat idézni, és gyorsabban futsz, de a vérfarkasok Skyrimban sem vívták ki a köznép szeretetét valami miatt. Ha véletlenül egy NPC szeme elé kerülsz, ne adj' Isten előtte változol át, az aktuális helyzettől függetlenül rögtön meg is támad majd, emellett sem fegyvereket, sem mágiát nem használhatsz a harcban.

A vámpírlét ennél eggyel vonzóbb, ráadásul megfertőződni is egyszerűbb: elég hagyni, hogy harc közben megharapjon egy másik vámpír. (A következő helyeken szinte biztosan összefuthatsz velük: Bloodlet throne, Haemar's Cavern, Broken Fang Cave, North Shriekwind Bastion.) Ha ez megvan, még három nap áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy egy sima Cure Disease varázsital segítségével megakasszuk a folyamatot. Ha nem, átváltozunk, és innentől kezdve a vérszívás fontos részévé válik a mindennapjainknak, vagyis inkább az éjszakáinknak, ugye. A pozitív hatások között említhető a fagyellenállás növekedése, az illúziók körébe tartozó varázslatokra kapott bónusz, a hatékonyabb lopakodás, illetve a mérgek és betegségek elleni védelem. A negatívumok közé a tűz elleni, akár 100%-os érzékenység (ami sárkányokkal szembeni harcnál kifejezetten jól hangzik) mellett a napsugárzás utálatát is felvehetjük, de csökken az életerőnk és a regenerációnk is.

HÁZ, HÁZASSÁG

Mivel a játékban szinte mindent magunkévá tehetünk, ami nincs lebetonozva (illetve néha azt is), jó tudni, hogy lehet saját házad, méghozzá minden nagyobb városban. Az első rögtön Winterhelmben – ha végrehajtod a fő szál néhány küldetését, a városi vezetők felajánlják, hogy vegyél magadnak egy saját vityillót. 5000 arany az ára (a további házak mind drágábbak lesznek, Solitude-ben, a fővárosban például ötször ennyit kell majd fizetni), de nagyon megéri, még akkor is, ha az ingatlanban tett első látogatásunk kiábrándító lesz: spártai belső tér, nulla luxus. Szerencsére még pár száz arany, és rögtön lesz tűzhelyünk, vetett ágyunk, szekrényünk és ládánk – na, ez utóbbi a legfontosabb. Mindent, amit nem akarunk eladni, de magunkkal cipelni sem szeretnénk, hányjuk be egy ilyen tárolóba, aztán ha kell, vegyük elő. A ház tehát már megvan, kéne bele egy hű társ, aki a nyakunkba ugrik, ha hazaérünk. Házasodni nagyon egyszerű, egy amulett (Amulet of Mara) kell hozzá mindössze, amit egy Maramal nevű embertől vásárolhatunk meg Riftenben, 200 aranyért. Az amulett máshogy is megszerezhető, de Maramallal mindenképp beszélni kell. Ezután, ha az ékszer a nyakunkban van, és végrehajtottuk az ismerkedéshez szükséges küldetéseket, bizonyos NPC-knél megjelenik egy extra beszélgetési opció, ezt kiválasztva megkérjük választottunk kezét (nem kötelező ellenkező nemű választani). Az esküvői ceremónia után házastársunk beköltözik a házunkba (ha több van abba, amelyiket mondjuk neki), és elkezdődik a házasélet. Párunk naponta egyszer főz nekünk, ha otthon alszunk, speciálisan kipihent állapotba kerülünk, sőt, életünk szerelme még saját boltot is nyit, és a bevétel egy része a mi pénzünket gyarapítja.

SÁRKÁNY VAN NÁLAM, ÉS NEM FÉLEK HASZNÁLNI

A játékban eleinte ritkán, aztán rendszeresen, a végén pedig lépten-nyomon összefutunk majd sárkányokkal, és bár a legyőzésük nem lehetetlen, még magasabb szinten sem szabad félvállról venni őket. Természetesen nem csak egyféle van belőle, a skála a leggyakrabban előforduló, de korántsem gyenge fekete sárkánytól a jég- és vérsárkányokon át tart, egészen az ősi, azaz Ancient sárkányokig. A gyíkok több harcmodorban látnak neki módszeres kizsigerelésednek (persze korántsem biztos, hogy megtámadnak, a játék fejlesztői szerint akad olyan tűzokádó, aki nem bánt, amíg fel nem piszkálod picit), támadhatnak a levegőből, lehelhetnek tüzet vagy jeget, és – ha leszállnak a földre – megcsaphatnak, megkarmolhatnak és megharaphatnak. További fontos szempont harc közben, hogy ha lehet, ne sziklákkal sűrűn körbevett, kis alapterületű helyen küzdjünk meg a sárkányokkal, mert pillanatok alatt elvérezhetünk, ha nincs hova elfutni-elbújni. A legjobb, amit tehetünk, ha a közeli város őreit is belevisszük a csetepatéba – egyrészt addig sem mi állunk az ősgyík figyelmének középpontjában, másrészt adott esetben 5-10 folyamatosan nyilazó őr nagyon jó barátunk lehet. Ha sikerül legyőzni egy sárkányt, különböző tárgyakat kapunk cserébe: sárkányalkatrészeket (csontot és bőrt), amiket páncélokhoz használhatunk fel, illetve, lévén a sárkányok végtelen számban állnak rendelkezésre, akár el is adhatjuk őket. A legfontosabb nyereség egy-egy lemészárolt gyíkkal kapcsolatban a birtokba vett lélek, ezeket felhasználva aktiválhatjuk ugyanis a világban szerteszét található sárkányszavakat.

TANÁCSOK ÓVATOS DUHAJOKNAK

Mindenki úgy játszik, ahogy akar, de nem kell majd sok idő ahhoz, hogy rájöjj: nem mindig jó, ha ajtóstul rontasz a házba. Nagyon sok helyzetben jól jön majd, ha lopakodva közelítesz meg egy-egy ellenfelet, és ha ez már jól megy, ugyan miért ne sebeznéd az alapérték kétszeresét íjjal, vagy hatszorosát tőrrel, nem igaz? Tolvaj beállítottságú karakter bármely indítható nép szülöttéből lehet, de a khajiitok és az argoniaiak természetesen kiemelkednek picit a többiek közül. Fegyverek szempontjából mindenképpen a korábban már emlegetett íj és tőr az elsődleges, de nem kell attól félni, hogy ezekből nincs megfelelően tápos: a múzeumos küldetés végén például olyan tőrhöz juthatunk, ami ritkán ugyan, de képes egyetlen szúrással ölni. A könnyű- és nehéz páncélok versenyében általában is az előbbi kerül ki győztesen, de a settenkedéshez különösen szerencsés, ha nem 50 kilós lovagi vértben pompázunk. Varázslatok tekintetében igyekezzünk kerülni a nagy csinnadrattával járó Destruction-vonalat, tűz és jégvarázslatok helyett igyekezzünk az Illusion-varázsigékre koncentrálni. A tolvaj-bérgyilkos vonal megerősítéséhez mindenképp ajánlott a két idevágó céh (Thief Guild és Dark Brotherhood) küldetéseinek teljesítése. Két fontos elem maradt még egy igazán jó tolvaj karakter megalkotásához: a zárnyitás sok láda miatt fejlődik magától is, csak legyen nálad mindig elég zárnyitó pöcök, a zsebmetszést pedig 35-40-es szintig érdemes tanároktól tanulni, utána pedig sűrű mentéssel körítve gyakorolni. (Fontos, hogy csak az számít lopásnak, ha el is emelünk valamit a célponttól, ha csak belenézel az emberek zsebébe, azt nem bünteti a törvény.)

TÖBB KÉZ, NAGYOBB SEBZÉS

Ha nagyon egyedül érzed magad, a Skyrim lehetőséget ad arra, hogy társat fogadj magad mellé. Általában akkor ajánlják fel a szolgálataikat, ha segítesz nekik egy küldetés megoldásában, és ha már egyszer melletted állnak, halálukig követnek (szerencsére elég nehezen hullanak el, ha nagyon lecsökken az életerejük, simán összeesnek, a támadók pedig – általában – békén hagyják őket). A változó minőségű és hatékonyságú harci segítségen túl igen-igen sokoldalú barátokra tehetünk szert egy-egy haver személyében, hiszen egy bizonyos határig a cuccainkat is átpakolhatjuk a hátukra (egy bugot kihasználva, ha egy eldobott tárgy felvételére utasítjuk őket, végtelen mennyiségű lomot elbírnak), sőt, ha valamiben nagyon jók, még oktatnak is minket. Sajnos nem ingyen, de mivel hozzáférünk mindenhez, ami a zsebükben van, a tanóra után nyugodtan vegyük vissza a pénzünket. Ha nem tartjuk elég jónak a felszerelésüket, a társunk az átpakolt fegyverek és páncélok közül automatikusan a legjobb értékekkel rendelkezőt használja. Ha már amúgy is a cuccai között turkálunk, nyugodtan vegyük el harcostársunk lakáskulcsát is, és ha úgy alakul, nyugodtan vegyük birtokba a kéglit.

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

A Skyrimban nincs szintlimit, és az sem lehetetlen, hogy mind a 18 képességet a maximum 100-as értékre húzd: nagyjából a 80. szinten ez már nem tűnik lehetetlennek. Az viszont, hogy minden egyes, a különböző alapképzettségekhez tartozó extrát kiválts, tulajdonképpen lehetetlen: ezekből 200-nál is több van. Minden szintlépéskor egy skillpontot kapsz, így könnyű kiszámolni, hogy mivel egy idő után egyszerűen nem lépsz szintet, 200 elkölthető pontod sem lesz soha. A Skyrimban a korábbi részek szintlépési metódusa működik, vagyis ezúttal sem tapasztalati pontokra lesz szükséged, hanem akkor léphetsz magasabb szintre, ha a 18 alapképesség közül egyet vagy többet megfelelő mértékben fejlesztettél. Minél több extra képesség van kinyitva egy-egy alapképességen belül, annál fontosabb tényező lesz ez a szintlépés tekintetében.

VAN AMIBŐL SOSEM ELÉG...

CALL OF DUTY® MW3

[ÍRTA **CHRIS**] **Megjelent a világ legsikeresebb szórakoztatóipari terméke, ennyi volt, mindenki hazamehet. Idén más játékot kiadni már felesleges, a Modern Warfare 3 mellett még egy mozijegyet sem lehet értékesíteni. Kit érdekelnek a fejlesztőstúdió körüli botrányok, a kifejezetten magas ár, vagy a kopottas grafika? 10 millió játékost biztosan nem.**

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Sledgehammer/ Infinity Ward**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **2 fős kooperatív/12 fős kompetitív**

INFO

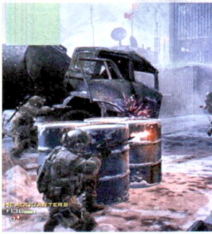
Már szinte biztos, hogy idén is a CoD lesz az év legjövedelmezőbb játéka, hiszen csak az első napon 6,5 millió adtak el belőle, és az ötödik nap után a bevétel elérte a 775 millió dollárt.

Hosszú sorok kígyóznak a Modern Warfare 3 megjelenése alkalmából tartott éjféli akción. Tizenéves fiatalok, harmincas szülők és egyetemisták együtt várják, hogy felemelkedjen a távolból már kivehetetlen üzlet fémkapuja, hogy végre boldog tulajdonosai lehessenek a Call of Duty széria isten tudja hányadik részének. Mire ez a felhajtás, ráadásul minden évben? Tényleg ilyen jó ez a Modern Warfare 3 nevű izé, vagy akkor is eladtak volna 10 millió példányt, ha egy téglát tesznek a dobozba, s ráírják, hogy CoD? Valószínűleg igen, de szerencsére nekünk sem építőanyagot kellett kicsomagolnunk hazaérve, hanem egy igazán jól sikerült folytatást, amibe csak itt-ott tudtunk belekötni.

A COD-sorozat sikere a 4. részt követően kapott hihetetlen löketet, talán nem túlzás azt állítani, hogy a 2007-ben megjelent Modern Warfare a mai akciójátékok alapjait fektette le. Egyszemélyes játékmódja hihetetlen hangulatos volt, mindemellett remek sztorival büszkélkedhetett, multijában pedig olyan forradalmi újdonságok láncolták le a játékosokat, mint a perkek, vagy a folyamatos sikerélményt biztosító pontrendszer. A készítők pedig jól látták, mitől olyan népszerű a játék. 2007 után rendre érkeztek az újabbnál újabb részek, hol a második világháborúba, hol a '70-es évek hidegháborús környezetébe ültetve a cselekményt. De a modern hadviseléssel sosem lehetett felvenni a versenyt, s a harmadik Modern Warfare alcímmel ellátott rész eladásai be is bizonyították ezt.

UTOLJÁRA HÍV A KÖTELESSÉG

Talán sokan eretnekségnek tartják, amit most leírok, de számomra igenis fontos, hogy akár még egy olyan alapvetően többszereplős játéknak is, mint a CoD, milyen a sztori módja. Tudom-tudom, senki nem azért állt hajnalig sorban a megjelenés éjszakáján, hogy aztán hazamenjen, és egy jót sztorizgasson a kampányban, de nálam más a helyzet. Szerencsére a Call of Duty játékok esetében még sosem kellett csalatkoznom ezen a téren, még a feketebárányként emlegetett Black Ops kampánya is kifejezetten tetszett. Ennek elég egyszerű okai vannak, kezdjük rögtön a legkézenfekvőbbel. Köztudott, hogy az



Viszonylag nehéz úgy kreatív képaláírást írni, hogy minden képen csak egy fegyver van. De hát ez a CoD.

● Na jó, ezen a képen van egy tengeralattjáró is a fegyver mellett. Ez már azért valami, nem igaz...?

egyszemélyes mód önmagában egy hatalmas adrenalinlöket. Az elsőtől egészen az utolsó percig megállíthatatlanul peregnek az események, azt sem tudjuk, hogy hova kapjuk a fejünket, annyi a látnivaló. Így van ez a MW3 esetében is, aminek egyszemélyes módját elég csak elindítanunk, és máris kihagyhatjuk a reggeli kávét egy egész héten át. A fejünk felett robbannak darabokra a Wall Street hatalmas felhőkarcolói, befordul a sarkon egy orosz páncélos, majd egy harci helikopter vesz tűz alá minket, s ezt követően azonnal rájövünk, hogy a játékért kiadott minden fillérünk egy jól átgondolt befektetés volt. Az első óra után már az állunk a földön szedi a porcicákat, a szemünk egy pillanatra sem csukódik le, az agyunk pedig szinte képtelen feldolgozni azt az intenzív élménybombát, amit a játék a fejünkhöz vág a monitoron keresztül.

Még fel sem ocsúdunk az első képsorok után, már jön a következő jelenet, amiben egy orosz tengeralattjárót kell elfoglalnunk, majd a fegyverrendszer átállítása után motorcsónakkal kell menekülni, miközben minden felrobban körülöttünk. A hangulat ezúttal is döbbenetes, és ez még csak a bevezetése a történetnek, amit csak eztán követnek az igazán ütős részek. Harci robotot irányítunk, hogy megmentsük Soapot, az első rész főhősét, fedező támogatást nyújtunk egy AC-130-as fedélzetéről a Párizs utcáin menekülő tengerészgyalogos társainknak, partraszállunk Németországban, mesterlövészkedünk Prága közepén, és metrót üldözünk London alatt. A ritmus egy perce sem lassul, hihetetlen, de tény, hogy ennyi Call of Duty rész után is tud újat mutatni a sorozat. A történet főbb eseményei két szálon futnak, melyek egyikében ezúttal is Captain Price és kis létszámú csapata (Soap és Nikolai) áll a középpontban. Price és Soap még mindig fáradhatatlanul keresik Makarovot, akinek köszönhetően tulajdonképpen kirobbant a harmadik világháború. A másik vonalon egy kőkemény kommandós, egy deltás bőrében tetszeleghetünk, valamint talán nem árulunk el nagy titkot azzal, hogy a történet harmadánál

Habár egyes részeiben szinte semmit nem változott a széria, ennek ellenére a játékélmény még mindig igencsak letaglózó

PERK A LELKE MINDENNEK

A Modern Warfare 3-ban is fontos, hogy megfelelően válogassuk össze a perkjeinket a multis mérkőzések előtt. Az előző részekhez képes nagy változásokra most sem kell számítani, de azért álljon itt a teljes lista:

TIER 1

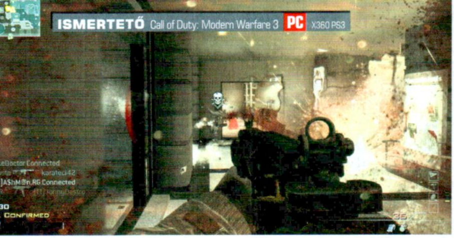
Perk	Effect	Pro Effect
SLEIGHT OF HAND	Gyors újratöltés	Gyors fegyverváltás
RECON	A robbanások megfestik az ellenfelet a térképen	A lövések megfestik az ellenfelet a térképen
BLIND EYE	Szenzorok és légi egységek számára láthatatlanok leszünk	A rakéták gyorsan befogják a célt és nagyobb sebzés vihetünk be ellenük
EXTREME CONDITION	Több ideig sprintelhetünk	Gyorsabban mászunk át az akadályokon
SCAVENGER	Lőszert vehetünk fel ellenfeleinktől	Újraéledésnél több lőszerrel indulunk

TIER 2

Perk	Effect	Pro Effect
QUICKDRAW	Gyorsabb célzás	Gyorsabb a gránát és tárgyhasználat
BLAST SHIELD	Hatékonyabb védelem robbanásoktól	Védelem villanó- és bénító gránátokkal szemben
HARDLINE	A point-streakek egyel kevesebbért használhatók	Minden második assist egy point-streaket ér
ASSASSIN	A szenzorok nem érzékelnek	Még inkább láthatatlanná válunk
OVERKILL	Még egy elsődleges fegyvert vihetünk a másodlagos helyett	A második fegyverre tehetünk kiegészítőket is

TIER 3

Perk	Effect	Pro Effect
MARKSMAN	Távolabbról is azonosíthatjuk az ellenfelet	Tovább visszatarthatjuk a lélegzetünket
STALKER	Célzás közben gyorsabban mozgunk	A robbanószerek később reagálnak a jelenlétünkre
SITREP	Érzékeljük a robbanószereket	Hangosabbak az ellenfél léptei
STEADY AIM	Pontosabb tüzelés csípőből	Sprintelés után gyorsabb fegyverhasználat
DEAD SILENCE	Nem keltesz zajt, csökken a Recon effektek hangja is	A zuhanás nem okoz semmilyen sebzést.



Puska, puska, puska, puska, puska, morcos katona, puska, puska, puska, katona puskával.

csatlakozik egy új szereplő is, Yuri, aki egy új szemszögből mutatja be a trilógia egyes jeleneteit – múltat és jelent egyaránt. Lesz dráma, izgalom, és még több dráma. Egy fordulatos, szinte egy pillanatra sem lankadó kampányt kapunk, aminek 5-6 órás végigjátszását még az olyan bosszantó események se tudják tönkretenni, mint a folyamatosan újratermelődő ellenségek, vagy a nehezebb fokozaton ölünkbe hulló gránáteső.

Na igen, habár a negatív elemeket sem mellőzi az egyszemélyes mód, ezek mégsem olyan zavaróak, hogy huzamosabb ideig a kedvünket vegyék. A csőszerű játékmenet most sem zavaró, a scriptelt és különféle átvezető jelenetek pedig nem szakítják darabokra a hangulatot, hiszen mindig csak annyi időre kerül ki a kezünkből az irányítás, amennyit még könnyűszerrel elvisel a játékos. A látványos, de persze életszerűtlen jelenetek egyáltalán nem bántják a szemünket, a fejünk felett 30 méterre elhúzó vadászgépek, és az alattunk szétesó utasszállító repülőgép láttán nem kötözködünk, szenvedélyesen habzsoljuk az egészet. Még az sem zavaró, hogy ugyanazokból a jelenetekből építik fel a történetet, mint amiket évek óta látunk részről részre. Mindent összevetve egy igazán jól sikerült, élvezetes kampányt kaptunk, amire ez alkalommal is méltán lehet büszke a Sledgehammer/Infinity Ward páros.

EGY TARTÓS PÁRKAPCSOLAT TITKAI

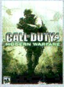
A kampány mellett a Modern Warfare 2. részében debütált Spec Ops mód is helyet kapott a játékban, méghozzá kibővített formában. A Spec Ops két főbb részre osztható, amelyben az első az úgynevezett Mission mód, amiben kétfős kooperatív küldetések várják a játékost. Ebben a játékmódban 16 pályát kapunk, amelyekben jól ismert módszereket követve kell vállvetve küzdenünk egy bizonyos cél elérése érdekében. Minél jobban teljesítünk, azaz minél kevesebb találat ér minket, és minél gyorsabban oldjuk meg az adott feladatot, úgy gyűjthetjük be a küldetések mellett megjelenő csillagokat, melyekből missziónként három darab várja a türelmes és meghátrálást hírből sem ismerő játékosokat. A hibátlan kivitelezés alapfeltétele elsősorban a kiváló pályaismeret és a társunkkal való kommunikáció, ha e kettő megvan, akár hosszú órákra leköthetjük magunkat ebben az aprócska almenüben. A másik Spec Ops játékmód Survival névre hallgat, ami lényegében nem más, mint a jól ismert zombi- és horda módok keveréke, amiben a két játékos célja a folyamatos hullámokban érkező ellenfelek megállítása. Természetesen ezek az ellenfelek egyre nagyobb és erősebb hullámokban érkeznek, jobb fegyverekkel, kutyákkal, harci helikopterekkel az oldalukon, na és persze ott vannak a tetőtől talpig páncélba bújtatott katonák is, akiknek köszönhetően csak ideig-óráig tudunk talpon maradni. Dicséretes, hogy a Spec Ops mód egy saját fejlődési rendszerrel lett ellátva, aminek köszönhetően egyre komolyabb fegyverekhez és perkekhez juthatunk, amelyek teljesen elkülönülnek a multiplayer résztől. Külön tapasztalati pontot kapunk az itt elért eredményeinkért, szinteket lépünk, extrákat nyitunk meg, azaz egy kisebb karácsonyi ajándékáradat vár majd minket, ezeknek a kicsomagolása pedig ugyanolyan nagy élmény, mint a többszereplős mód extráinak a gyűjtögetése. Na és persze nem csak tapasztalati pontot, hanem pénzt is bezsebelhetünk minden egyes leölt ellenfél után, amit aztán új fegyverekre, robbanószerekre, delta kommandósokra, rögzített gépágyukra, s még számtalan dologra költhetünk az adott mérkőzésen belül.

BESZÁLLOK AZ INTERNETBE

Az viszont biztos, hogy a Modern Warfare 2 húszmilliós eladásait nem a remek egyszemélyes módnak vagy a Spec Opsnak köszönhette, hanem a multijának, amire a legújabb rész esetében is kiemelt figyelmet fordítottak a készítők. Alapvetően még mindig ugyanazt a villámgyors, hihetetlenül élvezetes

MODERN WARFARE GYORSTALPALÓ KIMARADÓKNAK

HABÁR AZ FPS-EKBEN NEM MEGSZOKOTT AZ ERŐS TÖRTÉNET, AZ INFINITY WARD A MÚLTBAN IGENCSAK ODAFIGYELT ERRE, MÉGHOZZÁ ANNYIRA, HOGY A MODERN WARFARE TÖRTÉNETE MÁR HÁROM JÁTÉKON KERESZTÜL BONYOLÓDIK. LÁSSUK HÁT TÖMÖREN, HOGY MI IS TÖRTÉNT A 2007-ES ÉS A 2009-ES MW EPIZÓDOKBAN.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Imran Zakhaev, az ultranacionalista orosz politikus nem nyugodott bele a dicső Szovjetunió széthullásába. Kihasználva a 90-es évek első felének politikai fejetlenségét, saját sereget szervezett maga köré a vörös hadsereg megmaradt egységeiből. A NATO észlelte a veszélyt, a britek pedig Zakhaev kivégzése mellett döntöttek. Price és MacMillan kapitány 1996-ban behatolt Pripjatyba, hogy elvarrják a szálakat, de Zakhaev túlélte a támadást. Napjainkra Zakhaev orosz atomfegyverekre is rátette a (maradék) kezét, és bár egyet fel is robbantott a Közel-Keleten, az SAS és pár ruszki jófiú megállította az őrült oroszt.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Sajnos az orosz közvélemény mártírt csinált Zakhaevből, sőt, egy volt hadnagya, Vladimir Makarov felesküdött a nyugat ellen vezére halála miatt. 2016-ra az addig még csak mérsékelten veszélyesnek tartott Makarov igazi konspirátorrá nőtte ki magát: a moszkvai reptéren terrortámadást hajtott végre, és egy ügyes csellel az amerikai titkosszolgálatokra terelte a gyanút. Az első rész hősei kisvártatva Makarov nyomába eredtek, miközben Oroszország megtámadta az USA-t. Bár úgy tűnt, hogy hamarost lelepleződik az összeesküvés, egy magas rangú tábornok, Shepherd árulása keresztezte Price számításait.

játékélményt kapjuk, mint az előző részek esetében. A jutalmazási rendszer pillanatok alatt a székbe ragasztja a játékost, még most is hihetetlen mennyiségű kihívás és kibontható extra akad a játékban, és a függőség titka az, hogy ezek a bónuszok még akkor is hullanak a nyakunkba, ha nem igazán erőltetjük meg magunkat. Még mindig rengeteg tapasztalati pontot kapunk a legáltalánosabb mozdulatokért is, mint például, ha guggolva vagy hason fekve lelövünk X-számú ellenfelet, vagy ha egyszerűen csak túlélünk egy villanógránátot. A sikerélményt folyamatosan biztosító Call of Duty sorozat egy percig sem érezteti velünk, hogy bénák vagyunk, inkább idegeskedünk a társainkon, mint saját magunkon. Persze a multi nem csak játék és mese, akadnak nehezen elérhető kihívások is, amelyek teljesítéséért most is különleges emblémák és kitűzők járnak, és nem szabad elfeledkeznünk a fegyverek egyenkénti fejlesztgetéséről sem, minden egyes gyilkolással egyre több kiegészítést és irányzékot tehetünk majd fel a mordályainkra a fejlődésünk során. Jó hír, hogy kikerült a játékból a Black Opsban bemutatott pénzrendszer, illetve már nem lehetséges rohanásból azonnal fekvő pozícióba vágódni - hihetetlenül idegesítő volt az egész. Gyakorlatilag visszatért a Modern Warfare 2 multija, amit a legtöbb játékos – köztük mi is - megkönnyebbülve konstatált.

Emellett a játék többszereplős módja számos kisebb változáson is átesett. Először is megjelentek az úgynevezett kasztok, amelyekből hármat különböztet meg a játék. Ezeket a kasztokat minden egyéni fegyverlistánk esetében a saját szánk íze szerint alakíthatóak. Ugyanitt beállíthatjuk, hogy milyen elsődleges és másodlagos fegyvereket vigyünk magunkkal, hogy milyen perkekkel induljunk, illetve választhatunk, hogy tapadós gránát vagy dobókés legyen az arzenálunkban. A kasztok megjelenése alapvetően annyit változtat a játékon, hogy

Hoppáré, itt nincs egy fia puska sem, ráadásul a víz alatt vagyunk. Micsoda változatosság!

a játékosok mostantól külön csoportokba sorolva kapják a kill-streak jutalmaikat, azokat a mérkőzések során bevethető képességeket, amiket egy-egy megszakítás nélküli gyilkolászással gyűjthetünk be és aktiválhatunk (bombázók, AC-130-as, irányított rakéta, stb.).

A kasztok közül az első az Assault-csomag. Ide kerülnek azok a kill-streakek, amelyeket eddig is mindenki előszeretettel használt: rakéták, rögzített gépágyúk, harci helikopterek, csupa támadó eszköz. A második kaszt Support névre hallgat, itt már többnyire olyan támogató eszközöket kapunk, mint például a felderítőgép, vagy a golyóálló mellény ledobása a többi játékos számára. Ezen kaszt különlegessége, hogy itt nem számít, ha két trófea begyűjtése közt meghalunk, kill-streak listánk nem szakad meg. Ennek köszönhetően végre azok is részesülhetnek a kill-streak rendszer örömeiben, akik nem vérprofi játékosok. A harmadik osztály neve Specialist, és ezt valószínűleg már csak a legprofibb játékosok fogják választani, ugyanis ezt a kasztot csak a 20. szintet elérve nyithatjuk meg. Itt már nem bevethető képességeket, hanem perkeket aktiválhatnak maguknak a játékosok, és a szerencsés/ügyes egyének akár 10-15 perket is magukra akaszthatnak egy-egy mérkőzés folyamán – ennek az előnyeit pedig aligha kell ecsetelni bárkinek.

A kasztok mellett kaptunk egy új játékmódot is, ami Kill Confirmed néven fut. Ebben a játékmódban a játékosok elhalálozás esetén

Gondolom már megijedtetek, hogy nem lesz több puska. Még szerencse, hogy ezen a képen is van egy

Azt ugye ti sem gondoljátok, hogy egyetlen puskával le lehet dönteni az Eiffel-tornyot...?

dögcédulákat dobnak a földre, melyeknek begyűjtéséért külön harc folyik a mérkőzésen belül. Láttunk már ilyet más játékokban is (elég csak az Unrealra gondolni), de végeredményben egy jól működő, érdekes rendszert üdvözölhetünk általa, ami tovább színesíti az amúgy is változatos játékmenetet.

Mindent összevetve a többszereplős játékmód kapcsán elmondhatjuk, hogy a fent említett változások kifejezetten jót tettek a játékélménynek, hiszen ezeknek köszönhetően talán fikarcnyival kevesebb lett a Call of Dutyra mindig is jellemző énközpontúság. Kicsit előtérbe került a csapatjáték, egy csipetnyit kevesebbszer idegeskednek a játékosok, ha valaki „ellopja" előlük a drága kill-streaket jelentő trófeát, és még az is

Puska nincs, de legalább megint van víz, és meglepően furcsa repülőgépek. Vagy ezek helikopterek?

előfordul, hogy valaki értelmes dolgot mond a mikrofonba. Persze csodákra még nem kell számítani, de végre megmozdulni látszik itt is valami.

SZIGORÚBBAN NÉZVE

A fent leírt sorok közt igyekeztünk kerülni a Modern Warfare 3 hibáit és hiányosságait, de ez nem jelenti azt, hogy ne lenne mit felrónunk a készítőknek. Az első és legszembeötlőbb hibája a játéknak az, hogy a játékot hajtó grafikus motor felett egyszerűen elszállt az idő. Félre ne értsetek minket, a játék még most is jól néz ki, néhol egészen elképesztő látvány tárul a szemünk elé, de helyenként már fel-feltűnnek az évek csúnya barázdái, amiket most egy éles vésővel tovább mélyített a Battlefield 3 és annak Frostbite 2-es motorja. Mivel legtöbbször tökéletesen megkoreografált jelenetek hátán úszunk a történetben, gyakran észre se vesszük, hogy milyen durván becsapnak minket. Kis odafigyeléssel viszont már feltűnik, hogy ugyanazok az animációs mozdulatsorok mozgatják az ellenfeleket és társainkat, mint amiket már 2007-ben is láthattunk. Ugyanazok a robbanások, ugyanaz a hang, ugyanaz az érzés, mintha nem is telt volna el 4 év az első Modern Warfare óta. Talán durva kijelentés, de néha úgy éreztük, hogy ez csupán egy újabb kiegészítő lemez, amit egy nagyobb patch formájában is megkaphattunk volna.

A másik dolog, ami miatt kötözködni támad kedve az embernek, az a 12 fős multi, ami a Battlefield 3 64-fős csatáihoz képest szinte megmosolyogtatónak tűnik. A CoD persze egy teljesen másfajta többszereplős játékot nyújt, mint konkurense, ezért aztán nem tisztességes összehasonlítani vele, de az bizonyos, hogy idén már jóval kevesebb érvet tudunk felsorakoztatni a CoD mellett, mint a két évvel ezelőtti rész esetében, s ebben nagy szerepe volt ennek a „hiányosságnak" is. Sokszor úgy éreztük, hogy komoly keretek közé vagyunk szorítva, mindig ugyanaz a két, 14 éves ultraprofi lő minket pofán 10 percen át, akik már a 16. másodpercet követően is 25 fraggel jártak előttünk. Sokat szenvedtünk a szerverkeresővel is, ami nagyon lassan tudott csak bejuttatni minket egy-egy meccsre, a ki-be lépkedő játékosok miatt pedig idegesítően akadozott az amúgy gyors játékmenet.

TALÁLKOZUNK JÖVŐRE

Mindezek ellenére a játék működik, mindhárom pillére stabil alapokon áll. Az egyszemélyes mód még mindig a legszórakoztatóbb kampány, amit akciójátékban kaphatunk, a Spec ops mód pedig kétséget kizáróan az egyik legjobb kooperatív küldetésrendszer, amit valaha láttunk. Na és persze ott a multi, ahol a folyamatosan érkező jutalmak most is pillanatok alatt maguk alá temetik a játékosokat, ami alól nagyon nehezen tudunk majd kiszabadulni. Az új játékmódok jók, a kasztok megjelenése kifejezetten üdítően hat a játékélményre, az akció pedig még mindig képes a monitor elé szegezni még a legelvetemültebb Battlefield-veteránokat is. Most már csak egy kicsit több kéne mindenből, s akkor jövőre sem lesz baj az értékeléssel.

AZ ELITKATONA NEM LAZSÁL!

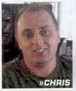
ÚGY TŰNIK, MÁR NEM LEHET KIADNI EGY VALAMIRE VALÓ JÁTÉKOT SEM ANÉLKÜL, HOGY NE LEGYEN MÖGÖTTE LEGALÁBB EGY KIS KÖZÖSSÉGI SZOLGÁLTATÁS. MINT AMILYEN A CALL OF DUTY: ELITE IS.

Hogy mi is az Elite? Az Elite nem más, mint egy közösségi rendszer, aminek létezik egy ingyenes és egy fizetős változata is. Az ingyenes változatban többek közt videókat oszthatunk meg, analizálhatjuk a mérkőzéseinket, klánokba csatlakozhatunk, továbbá alakíthatjuk a felszereléseinket. A prémium változat elég borsos áron, 50 dollárért aktiválható, de az előbb említett dolgok mellet tartalmazza a jövőben megjelenő összes DLC-t (amelyekből havonta egyre számíthatunk), valamint részt vehetünk versenyeken, stratégiákat tölthetünk le, még több videót tölthetünk fel, illetve csatlakozhatunk prémium csoportokhoz is. Hát nem megéri? Ha legalább fél évig nyomni fogod még az MW3-at, akkor biztosan. Nekünk viszont csak egy kérdésünk van: HOL A PC-S VÁLTOZAT?!

GRAFIKA»	»78%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»92%

www.pcguru.hu/2107

»Annak ellenére, hogy a grafika szinte semmit nem változott a tavalyi részhez képest, hogy a multi alig nyújt valami újat, még mindig az év egyik legjobb akciójátékáról beszélünk.



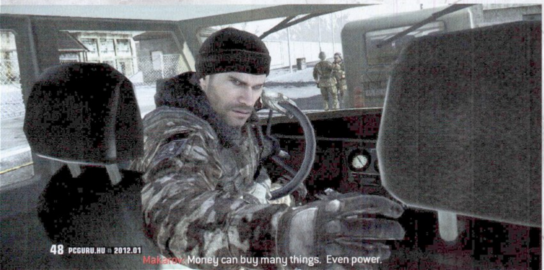
»CHRIS

PRO
Magával ragadó kampány, tökéletes Spec Ops, a milliónyi extrát csöpögtető multi.

KONTRA
A kopottas grafikus motorra egyre kellemetlenebb ránézni, s az újdonságok száma se túl impozáns.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

»86%«



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MODERN WARFARE 3

Hogyan fejlődjünk gyorsan?

VÁLASZD A SUPPORTOT!

A legtöbb játékos assault-kaszttal indul neki a játszmáknak, mert bíznak a saját képességeikben. Tegyük fel, te nem vagy olyan jó játékos, hogy 4-5 embert egy huzamban képes legyél leteríteni. Semmi baj, ugyanis a support-osztályt pontosan neked találták ki. Kill-streak csomagjában olyan értékes képességek lapulnak, mint az UAV, a golyóálló mellény, illetve különféle csapdák. Azt pedig mondanunk se kell, hogy ezzel a kaszttal játszva még elhalálozás esetén sem szakadnak meg a kill-streakjeink, szóval akár a magasabb szintű képességek megnyitásával is megpróbálkozhatunk – már amennyiben jó játékosnak számítunk. Minél többet használjuk ezeket a kill-streak jutalmakat, annál több tapasztalati pontot kapunk. Ez lebegjen mindig a szemetek előtt!

A CÉLOKRA KONCENTRÁLJ!

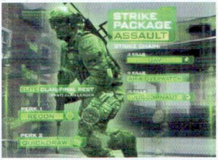
Verd ki a fejedből a jó K/D arányért folytatott küzdelmet! Ahhoz, hogy gyorsan szinteket lépj, tapasztalati pontra lesz szükséged, ehhez pedig nem feltétlenül kell gyilkolászni. Foglalj zászlót, cipelj bombát, próbáld meg teljesíteni a legegyszerűbb kihívásokat. Legalább százféle dolgot tehetsz amellett, hogy fel-alá rohangálva keresed az ellenfeleket. Bármilyen alantasnak is tűnik ez, a gyors fejlődés egyik titka ebben rejlik.

HASZNÁLJ ALACSONY KILL-STREAKEKET!

Ha nem jön be nekünk a Support, és Assaulttal akarunk inkább játszani, akkor maradjunk a 3-5 gyilkolást igénylő jutalmaknál. Még a legjobb játékosoknak is kihívást jelent e fölé kerülni, ezért ha gyors fejlődésre vágytok, teljesen felesleges ennél magasabb szintű képességeket betárazni magatoknak. Ebben az esetben is érvényes, hogy minél többször használunk kill-streak jutalmakat, annál több XP lesz a jutalom.

A LEGJOBB PERKEK GYORS SZINTEZÉSHEZ

Első slotba válaszd a Blind Eye perket. Ennek segítségével megnő az életben maradási esélyed, ugyanis az ellenfél nem lesz képes meglepni téged a levegőből érkező rakétákkal, helikopterekkel. Sokat segít az olyan játékmódok esetében, mint például a Domination. A második tierbe válaszd a Hardline perket. Feltételezem, hogy alacsony szintű kill-streakeket választottál, amiket ennek a perknek a segítségével még hamarabb elő-hetsz. Ne feledd, hogy két kill-assist is egy killt ér! Harmadiknak válaszd a Dead Silence nevű perket, ami teljesen elfedi a lépteid zaját. Sajnos ezzel van egy kis baj, ugyanis a korai szinteken még nem tudod kinyitni, addig viszont érdemes a Sitrepet betenni. Később játékosok előszeretettel aknázzák tele a pályát, amiket ennek segítségével elkerülhetünk. A legfontosabb, hogy túléljünk, hogy sikerüljön összeszedni az első kill-streakhez szükséges 2-3 killt. Ezekben segítenek a fent említett perkek.



NÉZD A CHALLENGE-LISTÁKAT!

A Modern Warfare 3-ben már nem csak a szokásos challengek várják a játékosokat, mint például ugorj le 15 láb magasról X-alkalommal és maradj életben. Vannak napi és heti kihívások, valamint külön kihívásokat kapunk fegyverekre, sőt, még azok kiegészítőire is. Ezeknek a teljesítése rengeteg tapasztalati pontot jelenthet számunkra. Nézd át, miket lenne érdemes megcsinálnod, majd válassz egy fegyvert, s teljesítsd hozzá az összes kihívást. Ezután ismételd meg ugyanezt a hozzá való kiegészítővel, majd jöhet a következő fegyver. Ömleni fog a tapasztalati pont, amivel együtt jár a gyors szintlépés.

FELEJTSD EL A TDM-ET!

Az MW3-ban több olyan játékmód is akad, amiben nem csak a killekért kaphatunk XP-t, ez pedig sokat segít a gyors fejlődésben. Ott van például az újonnan megjelent Kill Confirmed, amiben a dögcédulák gyűjtögetése plusz XP-t jelent. Azután ott a Headquarters, ami a legtöbb tapasztalati pontot hozza minden játékmód közül, vagy például a Team Defender, ahol a védekező játékosok dupla XP-t kapnak. Ne ragadj le egy játékmódban!

VÉGJÁTÉK KOCKÁKBÓL

LEGO Harry Potter Years 5-7

[ÍRTA MIDNITE] **Mi a közös Voldemortban, egy marék virtuális Legóban és a megállíthatatlan kacarászásban? Az, hogy előbb-utóbb mindegyik megtámad minket, mikor kipróbáljuk ezt a játékot.**

Kedves Potter rajongók, készítsétek a nagy csomag zsepit, szükség lesz rá! Vagy örömkönnyeket sírtok majd, hogy az örökre lezárult HP világ egy utolsó feltámadási lehetőséget kapott Lego formában, vagy a bánat taglóz le, mivel ez már tényleg a legvége a varázslófiús élményeknek. Szerencsére a játék a méltó búcsú mellett kellemes meglepetéseket is tartogat. Vagy egy utazás Pyton professzor fejébe, aztán pedig a Mágiaügyi Minisztériumba nem hangzik meglepően?

MÉG TÖBB A RÉGI, JÓ DOLGOKBÓL

A Lego sorozatot gyakran éri a kritika, miszerint túl egyformák az egyes címek, csak a rájuk aggatott franchise név változik, a mechanika mindig azonos. Ez részben igaz, viszont egy kicsit sem baj, hiszen ami kiválóan működik, azt kár lenne vad újításokkal veszélyeztetni. A Years 5-7, amennyire hasonlít az első részre, épp annyival duplázza meg a virtuális legózás élményét, és ez szerencsére nem csak az epilepszia-veszélyt jelentő, folyton zsizsergő színes kockák számában jelentkezik. Már a nyitóképernyőnél elfog az érzés, hogy itt egyszerűen mindenből végtelen sok van – és valóban. A gyűjthető kockákból, a szétszedhető tereptárgyakból, az irányítható szereplőkből és a varázslattípusokból csak egy hónapnyi megszállott játék után fogynánk ki, az első végigjátszás során pedig határtalannak érződnek a Lego elemekből összerakott pályák lehetőségei.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros

FEJLESZTŐ
Travellers's Tales

MŰFAJ
akció/kaland

MULTI
2 fős kooperatív

INFO

A Lego Harry Potter 5-7 november közepén szinte minden platformra megjelent: PC, Xbox 360, PlayStation 3, PSP, Wii, Nintendo DS és 3DS. A PS Vita verzió jövő februárban jön.

Az utolsó három Potter könyv jóval több akcióval szolgált, mint elődei, így a sztorit lazán átértelmező, de a fő eseményeket hűen követő alaptörténet a játékban is bőkezűbben bánik az izgalmakkal. Varázslótanoncaink szinte már kész felnőttek, ezáltal több varázslatot ismernek, erősebbek, és komolyabb veszélyekbe ugranak bele. A mocsarak, szakadékok halálos veszélyt jelentenek (ami persze csak a figura szétesését okozza, komoly borzalom nem érhet), a Dementorok felbukkanása drámai, és a játék általános hangulata felfejlődött az egészen kicsiknek szóló kalandból a 10 év körüliek szintjére.

A SIKER ÚTJA LEGÓVAL VAN KIKÖVEZVE

A lényeg itt is a Lego elemek gyűjtése, közben feladatmegoldás a varázspálcás építés és rombolás által. Akár Voldemort legyőzése a cél, akár Hermione macskájának beküldése egy csőrendszerbe, a legósított HP karakterek szívmelengető humorral teszik a dolgukat. Roxfort és a régi helyszínek olyanok, mint az előző játékban, ám az iskola szabadon bejárható hub része kibővült a Csillagvizsgálóval és más felfedezendő tájakkal. Új, kedvesen bizarr kütyüket is kapunk a már megismertek mellé, például a feneketlen táska, a 3D szemüveg vagy a ragadós talpú cipő formájában. A varázslatosság nagyját adó kockakörnyezet ismét élettel teli, izgő-mozgó, színes és vidám, s ugyan néha átcsúszik a pszichedelikusság határán, de mindezt legalább remek grafikával teszi.

A megszokott akciók mellett üdítő újdonság a varázspálca párbaj, amit két minifigura vívhat egymással. Ekkor az ellenfél mögött megjelenő színeket kell figyelni, és az ahhoz passzoló varázsigével megsorozni őt – ez ugyan egyszerű feladat, de a maga aranyos módján még izgalmas is. Az általános küldetések ezúttal nem szájbarágósak, néha valóban agyalni és kísérletezni kell a továbbhaladás érdekében, közben pedig egy-egy seprűn repkedős vagy gyűjtögetős quest beszúrása védi meg a játékot a monotonitástól. A kockák hézag nélkül pattannak össze, a játékmenet mágikus formulája ismét beválik.

POTTERT MINDEN CSALÁDNAK!

Az osztott képernyős co-op játékmód zsenialitása, hogy a második személy bármikor ki-be kapcsolódhat a kalandok során, szerepét megszakítás nélkül átveszi a mesterséges intelligencia. Így anyu és apu akár a főzés, takarítás, tévézés szüneteiben is leülhet a csemete mellé egy kis közös játékra. Ideálisabb karácsonyi ajándékot el sem tudok képzelni egy videojáték és/vagy Lego mániás, 10 év körüli kiskölyöknek. Nem csak a családi szórakozás lehetőségét rejti, de – egy megfelelő gyűjtőszenvedéllyel és kitartással megáldott gyerek esetén – több hetes elfoglaltságot is, hiszen a Free Play módban újrajátszható pályákon minden egyes figura és bónusz megszerzése hosszadalmas feladat, még a fő sztori végigtolása után is. Viszont megéri, különösen Potter rajongók számára, akiktől a játékot elnézve nem is sajnáljuk az örömkönnyeket. Ennél szebb befejezést egyetlen legenda sem kívánhat magának.

Hiába a sokadik játék ugyanazon recept alapján, a formula a varázslótanoncokkal megbolondítva még mindig működik.

NEM MARADUNK LEGO NÉLKÜL

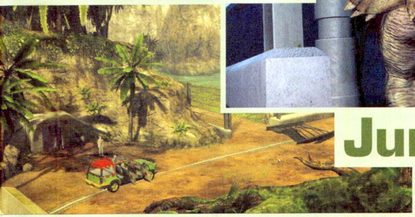
Habár eddig még semmit nem jelentettek be hivatalosan, egészen biztosak lehetünk benne, hogy a következő években is találkozunk majd Lego játékokkal. 2012-ben szinte biztos, hogy meg fog jelenni a Lego Batman következő része, és számíthatunk a többi szuperhősre is, ugyanis a Lego 2012-es slágerei biztos, hogy a Marvel és a DC Comics szuperhőseivel megtömött készletek lesznek. Ha pedig már léteznek valódi képregényes minifigek, akkor onnantól semmi akadálya annak, hogy játék is készüljön belőlük (játék csak olyan Legóból készülhet, ami a valóságban is létezik). A Lego programok sikerét látva pedig biztos, hogy a kiadók nem fogják kihagyni ezt a ziccert.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO	KONTRA
Aranyos humorral tálalt, egyedien szép játék, ami nem csak a nagyon kicsiknek jelent szórakozást.	A rajzfilmbe illő hangok, és az állandóan mozgó, csilli-villi tárgyak hajlamosak idegesítővé válni.

GÉPIGÉNY» Két magos 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB Shader Model 3.0 VGA, 8,5 GB HDD

»85%«



DINÓ-DÁNOM

Jurassic Park The Game

[ÍRTA BATE] **A kifejezetten szórakoztatóra sikeredett Vissza a jövőbe kalandjáték-sorozat után a Telltale Games ismét egy mozifilm játékadaptációjába vágta a fejszéjét, ám a Jurassic Parkot játszva hamar kiderül, hogy az időgépekhez sokkal jobban értettek, mint a méretes őshüllőkhöz.**

A játék kapcsán az első meglepetés akkor ért, mikor tudatosult bennem, hogy a Telltale korábbi üzletpolitikájával ellentétben nem epizódonként kapjuk meg a Jurassic Park játék négy fejezetét, hanem egyben. Kezdetben jópofa gesztusként értékeltem, hogy végre nem kell majd hónapokat várnom egy-egy új részre, azonban az első fejezet lezárását követően nagyjából már biztos voltam benne, hogy a fejlesztő/kiadó azért döntött a fent említett megoldás mellett, mert rájöttek, hogy az első epizódot követően nem lett volna ember, aki pénzt áldoz a második, harmadik és negyedik menetre.

NEM EZEK AZOK A DINÓK, AKIKET KERESEL

Mikor bejelentették a játékot, még semmi kivetnivalót nem találtam abban, hogy a Telltale Games eltávolodik a kalandjátékok műfajától, és a Heavy Rain-szerű interaktív akcióprogramok felé tesz egy lépést. Sajnos a manőver nem sikerült túl jól, és végeredményben egy olyan „játékot" kaptunk, amelyben a felhasználó szerepe szinte csak a gombnyomkodásra degradálódik. Talán túlzásnak hangzik, amit írok, de tényleg erről van szó: a karaktereket irányítani konkrétan nem lehet, csak a kamerát kezelhetjük a játékban, szét tudunk nézni vele a képernyőn, és ha szeretnénk megvizsgálni, vagy használni valamit, akkor a felvillanó gombok segítségével utasíthatjuk erre a karakterünket – tehát nagyon még keresgélni sem kell, a program mindent azonnal a szánkba rak. Helyenként ugyan akad egy-két „logikai fejtörő", amikor rá kell jönnünk, hogy miképp lendíthetjük tovább a „filmünket" (belépőkártya lopás, keresgélés, dinoszaurusz eltávolítása az út közepéről), de ezeknek a száma igen kevés, ráadásul a megoldásuk nem is igényel különösebb agymunkát. Ami ezen felül vár ránk, az quick time eventek végeláthatatlan sorozata, melyek keretében adott időben kell lenyomnunk gombokat, mozgatni az egeret, vagy ezek egyre durvább kombinációja. A történet 100%-ig lineáris, eltérni tőle egy métert nem lehet, a mi dolgunk tényleg csak annyi, hogy a megfelelő pillanatban a megfelelő gombot nyomjuk le, a megfelelő sebességgel. Szerencsére a játékmenetnek meg van az a falatnyi előnye, hogy nem minden gombtévesztés jutalmaz minket halállal, de ha egymás után többször is elvétjük a felvillanó jeleket, akkor bizony jön a visszatöltés, és kezdhetjük elölről az egész jelenetet. Maga a rendszer egyébként nem feltétlenül rossz, a dolog ott siklik ki végérvényesen, hogy a Jurassic Parkban ezen kívül semmi mást nem lehet csinálni. Ha én veszek egy játékot, azt azért teszem, hogy játsszak vele, viszont a Telltale Games legújabb programja pont ezt nem engedi, csak eszközként használnak egy nem túl izgalmas történet elmeséléséhez.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
interaktív film

MULTI
nincs

INFO

A Telltale Games korábban a kalandjáték műfajban alkotott maradandót (Sam&Max-széria, Back to the Future: The Game), most viszont egy egészen új területre, az interaktív mozik világába tévedtek.

INKÁBB AZ EREDETI

Mert amúgy meg tudnám bocsátani ezt az interaktív film élményt, ha legalább a sztori a székbe szögezne. De nem. A cselekmény az első résszel párhuzamosan indul, és rögtön a nyitányban megtudjuk, hogy a Jurassic Park dagadt Dennis Nedry-je kinek akarta átadni a borotvahabos flakonba rejtett dinoszaurusz embriókat. Első körben a Nedry által elhagyott tégelyt kell majd felkutatnunk, aztán a park egyik állatorvosát és lányát kell kimentenünk a galibából, a szálak összeérnek, mentőcsapat érkezik értünk kommandósok képében, őket is tutujgatnunk kell majd egy kicsit, aztán végeredményben meg kell menekülnünk a dinók rettentően unalmas szigetéről. Mert hiába van szó a Jurassic Parkról, a sztori klisés és vontatott, a karakterek abszolút egysíkúak, és mivel nincs uralmunk a szereplők felett, még csak rendesen beleélni sem tudjuk magunkat a történetbe, hiába vannak mindenfelé Velociraptorok, Tyrannosaurus Rexek és Triceratopszok.

A játékért kiáltó téma és a hibás alapkoncepció találkozása egy csúnyácska, és igencsak unalmas játékot eredményezett.

SEHOGY SE JÓ

S ha mindez még nem lenne elég, akkor a tálalás is rémes. Az a grafikus motor, ami tökéletes volt a rajzfilmes Sam & Maxhez, az a realitásra törekvő Jurassic Park esetében egyáltalán nem állja meg a helyét, a karakterek elnagyoltak, a környezet élettelen és mű, ráadásul a dinoszauruszok is úgy néznek ki, mintha csak bábuk lennének. Összességében igen nagy csalódás a Jurassic Park, és még azoknak sem merjük jó szívvel ajánlani, akik dinókkal kelnek és fekszenek.

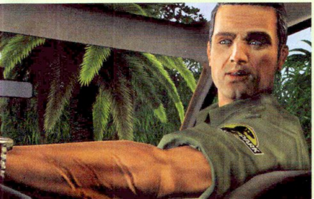
GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

PRO Az alapötlet igazából teljesen rendben van, minden más viszont...

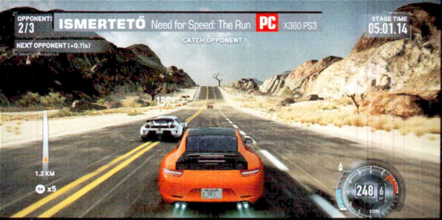
KONTRA ...igencsak el lett rontva. Gagyi grafika, unalmas sztori, és egy rendszer, ami nem hagy játszani.

GÉPIGÉNY» 1.8 GHz Pentium 4 CPU, 2 GB RAM, 256 MB-os videokártya, 2 GB szabad hely a HDD-n

»45%«



Az egyik főhősünkön rögtön látszik, hogy volt már dolga méretesebb élőlényekkel.



JÁRATLAN UTAKON

NEED FOR SPEED THE RUN

[ÍRTA BATE] **Új év, új NFS – tartja a gamer mondás, és így van ez idén is, hiszen a Criterion tavalyi Hot Pursuit feldolgozása után (a Shift-szériát most ne vegyük ebbe a kalapba) megérkezett a Black Box legújabb fejlesztése, jó pár újdonsággal. Igaz, a változás sosem volt még ilyen kiábrándító.**

A Need for Speed széria legújabb része már eleve nem a pole-pozícióból indult a kegyeinkért folytatott versenyben, hiszen a kezdetektől meglehetősen furcsán méregettük az előzetes videók azon jeleneteit, amelyek azt sugallták, hogy ezúttal lehetőség lesz a verdák „elhagyására", futkározásra, sőt, még verekedésre is. „Nem hallottak ezek a Driver-sorozat tragédiájáról?" – merült fel a kérdés a szerkesztőség tagjaiban, és akkor még nem is sejtettük, hogy ezekkel a pillanatokkal lesz a legkevesebb baj a The Run névre keresztelt új NFS-epizódban.

KEZDETBEN MINDEN JÓ

Persze kezdetben még semmi nem látszik a sötét fellegekből, a program első indítása után még minden szép és jó. In medias res csöppenünk a történet közepébe, a maffiát magára haragító hősünket ugyanis épp egy autóbontóban igyekeznek laposra préselni. A szörnyű haláltól némi lázas gombnyomkodással (hivatalosan: quick time eventtel) menthetjük meg a Jack Rourke névre hallgató fiatalembert, hogy aztán egy Audi volánja mögé pattanva lépjünk le a tervezett kivégzésünk helyszínéről. A folytatásban bedobunk egy kávét, majd egy rejtélyes, vörös szépség unszolására benevezünk egy olyan versenyre, ahol az győz, aki a leggyorsabban teszi meg az utat az Egyesült Államok nyugati- és keleti partja között.

A helyzet az, hogy az alapkoncepció önmagában kellően izgalmas, és tény, hogy a játék első pályái valóban képesek beszippantani az embert. Ez egyrészt köszönhető annak, hogy éppen egy éve játszhattunk utoljára száguldós NFS-sel, másrészt annak, hogy megfelelő vas birtokában a látvány valami egészen szemkápráztató. A szerkesztőségi tesztgépen (Intel Core i5 2.8GHz, 4GB RAM, GeForce GTX560 1 GB) ultra grafikai beállítások mellett is tökéletesen futott a játék (a maximálisan engedélyezett 30 FPS értéken), és a Battlefield 3-ban debütáló Frostbite 2 motor valami egészen lehengerlő grafikát varázsolt a monitorunkra (legalábbis a nappali, vidéki területeken). A kocsik gyönyörűek, csillognak-villognak, amíg meg nem törjük őket, a visszaverődések és az effektek kristálytiszták, a textúrák közel és távol egyaránt kellően élesek, és a versenyszakaszokat körülölelő tájak is dicséretesen ki vannak dolgozva.

A látvány mellé pedig változatos futamok is járnak, hiszen nem csak sima „légy az első" versenyeket kapunk, hanem párbajokat, időlimites száguldást, küzdelmet nevesített ellenfelekkel szemben, sőt, alkalmanként még a rendőrök is a nyomunkba szegődnek, hogy megkeserítsék kicsit az életünket. Mindezeknek köszönhetően az első futamok az ámuldozás és a felhőtlen száguldás jegyében telnek, ám amint hozzászokunk a körítéshez, és csillapodik a kezdeti izgalom, úgy futunk bele egyre több olyan furcsa játékelembe, amelyek részben idegesítővé és frusztrálóvá teszik az alapvetően szórakoztató versenyeket.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Black Box Studios

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
8 fő

INFO

A Need for Speed: The Run a kanadai Black Box Studios nyolcadik NFS játéka. Legutóbb a szintén nem túl sikeres NFS: Worldöt és NFS: Undercovert kaptuk tőlük.

A játék mindaddig lenyűgöző látvány nyújt, amíg nem érkezünk meg mindenféle sötét helyszínekre

A játék egyik legkiábrándítóbb része, hogy a kampány első végigjátszása során alig két tucat autó közül válogathatunk.

ELBALTÁZOTT RÉSZLETEK

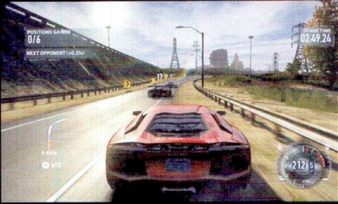
Mielőtt azt hinnétek, hogy az autót elhagyós részek verték ki nálunk a biztosítékot, gyorsan szögezzük le, hogy nem. Egész egyszerűen azért, mert ezeknek a részeknek nem volt idejük idegesítővé válni, köszönhetően annak, hogy összesen három alkalommal találkozhatunk olyan epizóddal, mikor mindenféle gombokat nyomkodva kell irányítanunk a hősünket. Na persze ez nem azt jelenti, hogy ezeknek az interaktív jeleneteknek van értelme, ugyanis nincs. A három quick time eventes rész összesen nem tesz ki tizenöt percnyi játékidőt, kihívás (és valódi szórakoztató faktor) egy leheletnyi sincs bennük, így választasz, mert nem mindegyik tökéletes minden pályára." Mindez nagyon frankó, csak ezen tipp láttán az ember fejében azonnal megfogalmazódik a következő kérdés: „Ha a verdaválasztás ilyen fontos, akkor mi a halálért van az, hogy csak minden negyedik

Az idei Need for Speednél valószínűleg csak az online piacra szánt Need for Speed World sikerült rosszabra. Kár érte...

lényegében színtiszta parasztvakítással van dolgunk – sokkal jobban jártunk volna, ha a fejlesztők mondjuk értékelhető sztorit kanyarítanak az Amerikát átszelő versenyek mellé, és az egyes futamok közötti időt rendesen megkomponált animációkkal töltik ki. Persze mindez csak a jéghegy csúcsa, hiszen az igazán bosszantó dolgok a versenyek közben találják meg a játékost.

Mint minden programban, a tervezők itt is azzal igyekeztek enyhíteni a töltőképernyők alatti várakozást, hogy mindenféle hasznos tippeket olvashatunk a loading felirat alatt. Az egyik hasznos tanács nagyjából így hangzik „Figyelj oda, hogy milyen kocsit

vagy ötödik pályára kerültek erre alkalmas benzinkutak?" Bizony ám, el lehet felejteni a pálya eleji autóválasztás luxusát, mostantól csak akkor lehet járművet cserélni, ha olyan szakaszra érünk, ahová a fejlesztők voltak kegyesek egy Shell (figyelem, ez a reklám helye) kutat elhelyezni. Kezdetben ez nem olyan nagy gond, hiszen csak azért váltogatunk a négykerekűek között, mert kíváncsiak vagyunk minél több típusra, azonban a játék előrehaladtával könnyedén becsúszhat egy rosszabb választás (nyílegyenes szakaszra egy stabil, de lomhább kocsi), és akkor bizony már semmi nem ment meg attól, hogy vért izzadj a továbbjutáshoz szükséges győzelem érdekében.



Ami biztos, hogy a Frostbite 2 motor az autóversenyek világában is megállja a helyét. A The Run egyes pályái lenyűgözőek.

FŰBE, FÁBA

Ami ennél is idegesítőbb, az a The Run hibarendszere, ami szigorúbb, mint a Forma-1 szabálykönyve. Gondolom minden NFS játékosnak megvan az a pillanat, mikor nagyjából 260 km/h-val veszi be a kanyart, és annak rendje és módja szerint kicsusszan az utat övező susnyásba. Régen ez csupán drasztikus lassulással járt, a Black Box Studios azonban nem volt ennyire megengedő, ha

FEJLŐDÉS MENET KÖZBEN

A játék során szinte minden megmozdulásunkért (előzés, drift, ugratás, koccanás, stb.) tapasztalati pontot kapunk, ami aztán értelemszerűen szintlépéshez vezet. Az újabb és újabb szintekkel mindenféle Autologos extrákat, illetve új járműveket nyithatunk meg, arról nem is beszélve, hogy alkalmanként még „extra képességek" is ütik a markunkat. A játék során összesen hat bónuszt gyűjthetünk be, ezeket szedtük most nektek össze egy csokorba.

NITROUS

Az elengedhetetlen nitró, amit már a játék legelején megkapunk. Használata egyértelmű, egy kis utánégetéssel pillanatok alatt végsebességre gyorsulhatunk.

XP BOOSTER

Ezen bónusz beszerzése után még több akciónk után jár XP. A driftelés, ugratás és a végsebesség elérése után is kapunk plusz pontokat. Szóval lényegében minden sarkon és kanyarban.

FASTER NITROUS RECHARGE

A bónusz beszerzése után az agresszív vezetéssel (szembesávban hajtás, driftelés, levágások használata) gyorsabban visszatölthetjük a nitrónkat.

COP ELIMINATOR XP

Ezen bónusz megszerzését követően már azért is XP jár, ha kiszúrunk a rendőrökkel. Ha „kiütünk" egyet a versenyből, ha átcsúszunk vagy áttörünk a rendőrkordonon, akkor ömlenek a pontok.

DRAFTING

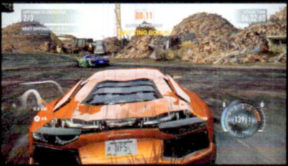
Érdekes bónusz. Ha megfelelő ideig szélárnyékban vagy egy ellenfél mögött, akkor megtelik a képernyő jobb sarkában egy mutató, és te a lendületnek köszönhetően kilőhetsz a többiek közül.

MAX NITROUS

Ahogy a név is mutatja, ezzel a bónusszal a maximumra tölthetjük a nitrónkat, ami lényegében az eredeti mennyiség duplája. Az extra jelentőségét nyilvánvalóan senkinek nem kell ecsetelnünk...

Vannak olyan ajánlatok az életben, amiért cserébe még Amerikát is átszeli az ember. Keresztben.

szerintük túl távolra kerülsz az aszfalttól, vagy nem a „tervek szerint" veszel be egy kanyart, akkor a program azonnal megszakítja a játékmenetet, még akkor is, ha simán lenne lehetőséged visszakanyarodni a „helyes ösvényre". Ha mindez nem lenne elég, akkor vegyük mellé a másik hülyeséget, az újonnan bevezetett checkpoint rendszert is. Ennek hála a program nem oda helyez vissza, ahol a huncutságot vagy a karambolt összehoztad, hanem a pálya egy előre beállított pontjára, így ha kevésbé vagy ügyes a kormány mögött, akkor könnyedén megeshet, hogy akár ötször is lehetőséged lesz végigszáguldani ugyanazon a szakaszon (hogy aztán hatodszor is ugyanott szúrjon ki veled a program). Ez persze még nem lenne katasztrófa, azonban ennek a checkpoint rendszernek köszönhetően derül fény az új NFS egy másik furcsaságára...



AZ AUTÓVERSENYEK CALL OF DUTY-JA

Azon már igazából meg sem lepődünk, hogy a Battlefield 3 single player kampánya tele van scriptelt jelenetekkel (mikor minden egyes alkalommal előre beállított események játszódnak le a pálya egy-egy részén), sőt, a Call of Duty esetében akkor csodálkoznánk, ha a játékmenet nem lenne tele ilyen elemekkel. Viszont ami egy FPS-ben már megszokott, az egy autóversenyben még igencsak megdöbbentő. Márpedig az NFS: The Run is szét van scriptelve, méghozzá nem is kicsit. Ezt eleinte észre sem vesszük, azonban ha sikerül egymás után többször is visszakerülnünk ugyanarra a checkpointra, akkor azt fogjuk tapasztalni, hogy szinte minden esetben ugyanaz történik a pályán. A rendőrautók minden esetben ugyanakkor és ugyanoda állnak be, az ellenfelek ugyanott bukkannak fel a pályán, ugyanúgy ütköznek a falnak a kanyarban, sőt, ugyanott és ugyanúgy koccannak neki az útjukban álló rendőröknek. Kezdetben mindez csak a valódi verseny illúzióját nyirbálja meg (hiszen egy idő után nem a képességek számítanak, hanem az, hogy mennyire tudjuk betanulni az adott pályát), azonban a játék végére ez a rendszer egészen abszurd formát ölt. A lavinás pályát még elviszi a hátán az élvezet, a helikopteres/lövöldözős rész már kicsit bosszantó, de az igazi pofont az utolsó húsz percben kapjuk. Adott ugyanis a végső verseny, ahol már csak egyetlen ellenfelet kell megelőzni, és az ember azt gondolná, hogy itt kell a legjobban figyelni, hiszen minden mozdulat, minden kanyar számít. Egy fenét. A játék utolsó szakasza lényegében egy vicc, ugyanis mindenféle különösebb megerőltetés nélkül végig lehet vinni. Az első pár kilométeren még csak előzni sem érdemes, ugyanis a pálya közepén így is, úgy is bekerülünk egy metróalagútba, ahonnan aztán pont az ellenfelünk mögé érkezünk meg. Nagyon tempózni viszont még ekkor sem kell, ugyanis az idegesítően szűk folyosókkal tarkított út végén vár ránk a hosszú, egyenes finish, ahol csak akkor nem előzzük meg az ellenfelünket, ha direkt keresztbe fordulunk még a célvonal előtt. A Black Box a program végére lényegében egy szimpla akciójátékká silányította az új NFS-t, kiölve belőle a száguldás és a kihívás valódi izgalmát.

KI LESZ A KÖVETKEZŐ?

Természetesen 2012-ben sem maradunk majd Need for Speed játék nélkül, és némi reménykedésre adhat okot, hogy az információink szerint a még be nem jelentett következő epizódot a 2010-es Hot Pursuitot is készítő Criterion Games fogja elkészíteni. Igyekeztünk egy kicsit utánajárni a dolognak, és egyelőre annyit sikerült megtudni, hogy nem a tavalyi HP folytatását kapjuk meg jövőre...

A SINGLE PLAYEREN TÚL

Ha a fentebb írtakból még nem lenne világos, akkor minden kétséget kizárandó leírjuk: a The Run kampánya összességében véve egy elég nagy katasztrófa. Nem csak a felsorolt hibák miatt, de azért is, mert az első végigjátszásnál nagyon kevés kocsi áll a rendelkezésünkre, a gép pofátlanul csal, a pályák nincsenek hatással a menetteljesítményre (ugyanúgy száguldunk a földúton és a havon, mint az aszfalton), az éjszakai versenyek ötlettelenek és rondák, ráadásul Amerika átszelése pofátlanul rövidre sikerült. S hogy ezek után miért nem egy 50% körüli értékelés áll a cikk végén? A válasz egyszerű: a kampány lezárása után a multiplayer és az Autolog rendszer még képes arra, hogy hosszú távon is élvezhetővé varázsolja a programot.

A multiplayer ugye adja magát, jó pár izgalmas szakasz, folyamatosan megnyíló új pályák, és persze valódi, ember irányította ellenfelek, akiken bizony nem könnyű felülkerekedni, ráadásul még a checkpoint-rendszer miatt sem kell idegeskedni, hiszen innen száműzték a meglehetősen

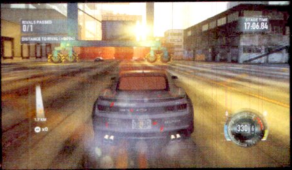
AUTOLOG: A JÁTÉK LELKE

Talán túlzásnak tűnhet a fenti cím, de ha az új NFS-ben nem kapott volna helyet az Autolog rendszer, akkor a cikk végén lévő értékelés aligha léphette volna túl az 50%-ot. A korábbi Need for Speed játékokban debütált rendszer olyan extra funkciókkal és olyan közösségi szolgáltatásokkal ruházza fel a programot, amelyeknek köszönhetően a The Run a fájdalmasan rövid szóló mód után is bőven élvezetes marad, sőt, sokkal jobb játékélményt nyújt, mint a single player rész. A multiplayerben az új autók és pályák mellett megnyithatunk mindenféle plecsniket is, így sokáig lesz miért küzdeni, az Autolog Recommendations része pedig mindig mutatja, ha egy-egy barátunk túlszárnyalja az általunk felállított rekordot, ezzel ösztönözve minket arra, hogy újra és újra versenybe szálljunk – hiszen mindenki a legjobb szeretne lenni. Emellett a folyamatos versengésnek hála megnyílnak az újabb autók és pályák a Challenge Series-ben, így mindig akad egy csipetnyi változatosság a már begyakorolt futamok mellett. Emellett a profilunk folyamatosan csinosítható, statisztikák és galériák várják a játékosokat, sőt, folyamatosan szemmel tarthatjuk a cimboráinkat is. A barátok amúgy nagyon fontosak, ugyanis ismerősök nélkül az Autolog sem ér egy fabatkát sem...

MENNYI AZ ANNYI?

A játék megjelenését követően (sőt, már előtte) megtelt az internet olyan kommentekkel, hogy a Need for Speed: The Run single player rész mindössze két óra alatt végigjátszható. Ez azonban nem így van. Igaz ugyan, hogy a kampány végén az időmutató alig több mint kétórányi játékidőt mutat, viszont ez nem azt az időt jelenti, amennyit a játékkal töltöttünk, csak a legjobb futamidők adódnak össze, tehát ez az érték nem foglalja magába az újrajátszott versenyeket, a reseteket, az átvezetőket és a quick time eveneteket. A Need for Speed: The Run single player része nagyon rövid a korábbi NFS játékokhoz képest, de egy átlagos játékosnak még így is nagyjából 4-6 órába telik, hogy virtuálisan megtegye az utat Amerika nyugati és keleti partja között.

szerencsétlen megoldást. Aki igazi kihívást keres, az a többjátékos módban megtalálhatja a számításait, hiszen a dobogó elérése bizony komoly pályaismeretet és tökéletes vezetési stílust igényel. Viszont ami még ennél is jobb, az a Challenge Series, ahol hatvan pálya várja, hogy megnyissuk őket és beállítsuk rajtuk a legjobb időnket. Hatalmas szerencse, hogy az Autolog helyet kapott a The Runban is, hiszen ennek köszönhetően a játék szinte végtelen játékélményt és versenyt kínál a játékosoknak – már persze akkor, ha akad legalább egy-két barát, akinek szintén megvan a játék. Az Autolog ugyanis egy amolyan közösségi tér, ami állandó jelleggel monitorozza a játékosok teljesítményét, és folyamatosan figyelmezteti a versenyzőket, ha valamelyik cimbora megjavított egy-egy rekordot. Leírva mondjuk ez egy meglehetősen snassz dolog, de a szerkesztőségben mi a program ezen részét élveztük a legjobban, hiszen mindig meg akartuk mutatni a másiknak, hogy igenis képesek vagyunk akár csak egy tizedmásodpercet is javítani a legújabb rekordon, és ennek köszönhetően naponta többször is elindítottuk a játékot, és összességében jól szórakoztunk a lehető legprecízebb versenyek kivitelezése érdekében. Ráadásul sikerélményt nem csak egy-egy új rekord felállítása okozhat, de az új pályák, kocsik és különböző érmek is folyamatosan a játékban tartják a száguldásra éhes versenyzőket. Amire tehát a kampány nem volt képes, azt a közösségi és multiplayer funkciók könnyedén hozzák, azonban ez nem menti meg véglegesen a játékot, ugyanis a rajongók elsősorban mindig is a single player élményért kedvelték a programot, és hatalmas csalódás, hogy az új NFS kampánya olyan felemásra sikeredett, hogy a legelvakultabb versenyzőkön kívül más aligha fogja egynél többször végigjátszani.



A játék utolsó pályája, mikor a lemenő nap fényében végtatunk be a célba

MI LESZ VELED NFS?

A Need for Speed széria évek óta küszködik, hogy valami újat, valami igazán élvezetes adjon a játékosoknak, de a tavalyi Hot Pursuiton kívül az elmúlt években nem nagyon jött össze a siker – ráadásul a Criterion 2010-es játéka is egy régi receptet ültetett át modern köntösbe. Ami biztos, hogy az egykoron remek részeket (NFS: Hot Pursuit 2, NFS: Underground) készítő Black Box Studios alkalmatlan a széria megújítására, hiszen a Pro Street és az Undercover után ismét egy olyan játékot tettek le az asztalra, amely képtelen megfelelni a szélesebb rajongótábor igényeinek. Ha pedig az EA szeretné elkerülni, hogy a süllyesztőben végezze ez a patinás sorozat, akkor a jövőre esedékes következő epizóddal igen nagyot kell majd durrantania.

A játékot csak az Autolog rendszer és a multiplayer menti meg a totális katasztrófától. A single rész egy hatalmas csalódás.

Ezúttal még a csajokat is háttérbe szorították, hiába van itt ez a dögös barna, a nevén kívül semmit nem tudunk majd meg róla...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/2131

»Már az előszele sem volt túl jó a játéknak, de a végeredmény minden várakozást alulmúlt. Scriptelt pályák, bosszantó újítások, rövid kampány. A játékot az Autolog és a multi menti meg.

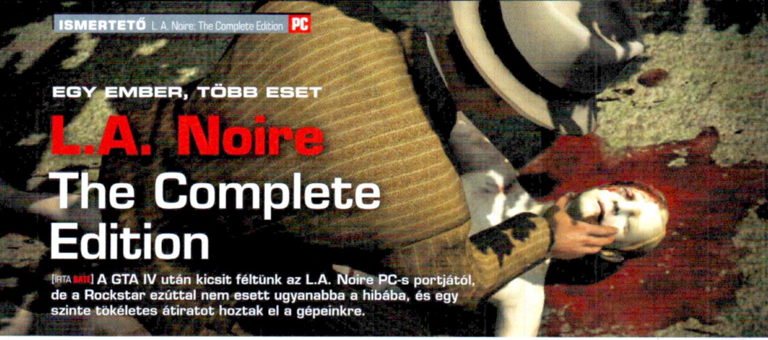
»BATE

PRO
A látvány helyenként tényleg lenyűgöző. A közösségi funkciók és a multiplayer teljesen rendben vannak.

KONTRA
Rövid, tele van érthetetlen és idegesítő játékelemekkel, ráadásul a pályák egy része be van „drótozva".

GÉPIGÉNY» 2.4 GHz Intel Core 2 Duo vagy hasonló AMD, 3 GB RAM, 512 MB VGA, 18 GB HDD

»68%«



EGY EMBER, TÖBB ESET

L.A. Noire The Complete Edition

[ÍRTA BATE] **A GTA IV után kicsit féltünk az L.A. Noire PC-s portjától, de a Rockstar ezúttal nem esett ugyanabba a hibába, és egy szinte tökéletes átiratot hoztak el a gépeinkre.**

Éppen egy éve, a 2011/01-es számunkban írtunk először az L.A. Noire című játékról, és már akkor is megjegyeztük, hogy a Red Dead Redemptionnel ellentétben ez a sötét detektíves kaland nem fogja elkerülni a PC-inket. Páran akkor még nem hittek nekünk, őket valószínűleg csak a hivatalos bejelentés, és a november eleji megjelenés győzte meg végleg. Az öröm persze kicsit visszafogott volt, hiszen a GTA IV makulátlannak még a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető PC-s portja után páran kételkedtek benne, hogy egy maradéktalanul élvezhető játék érkezik majd a gépeinkre. Szerencsére a kiadó tanult az akkori hibáiból, és a Rockstar Leeds csapata megfelelően portolta át a Team Bondi munkáját a szeretett gépeinkre. Cikkünkben most nem is térnénk ki magára a játékmenetre, csupán a PC-s verzió sajátosságait futjuk át, viszont az sem marad le semmiről, aki a korábbi tesztünket nem olvasta, hiszen a cikk megtalálható a magazin DVD-mellékletén, méghozzá kiváló minőségben.

ADATOK

KIADÓ
Rokstar Games

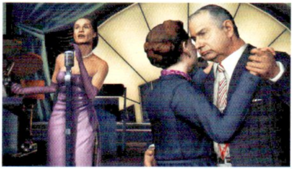
FEJLESZTŐ
Team Bondi/ Rockstar Leeds

MŰFAJ
akció/kaland

MULTI
nincs

INFO

Az L.A. Noire 2011. májusában jelent meg először Xbox 360-ra és Playstation 3-ra, a PC-s verzióra pedig egészen november 11-ig kellett várni. A PC-s verzió szinte egy az egyben megegyezik a konzolos verzióval. A játékról írt eredeti tesztünket megtalálhatjátok a DVD-mellékleten, kiváló PDF-formátumban.



Az L.A. Noire nem egy vidám játék, a játékidő több, mint húsz órája alatt nem egyszer el kell majd merülnünk Los Angeles mocskában...

HOGY FUT? JÓL FUT?

A játék minimum gépigénye alacsonynak éppen nem mondható (lásd az értékelődobozban), azonban a játék pozitív oldalai közé tartozik, hogy a jelzett konfiguráción már tényleg élvezhető játékmenetet lehet összehozni, méghozzá korrekt látvány mellett. A szerkesztőség teljesen átlagos tesztgépén (2 GB RAM, ASUS Radeon EAH667 1 GB, AMD Athlon II X4 645 3,1 Ghz) quality beállítások mellett már érezhetően beszaggatott a program, ellenben a grafika egészen jól skálázható, így egy kis optimalizálással már sikerült elérnünk a játékból kihozható maximális 30 fps értéket. Az erősebbik masinánkon (4 GB RAM, GeForce GTX560 1 GB, Core i5 2,8 GHz) viszont már nem kellett kompromisszumokat kötni, bátran állíthattunk mindent maximumra, a játék egy pillanatra sem akadt meg, még a legvadabb autós üldözések közepette sem. A motor tehát egészen korrekten hozzá lett igazítva a PC-s lehetőségekhez, és a Rockstar Leedsnél arra is jutott idő, hogy a textúrákat magasabb felbontásúakra cseréljék, így full HD-ban (1920x1080) a játék sokkal szebb képet fest, mint bármelyik konzolon. Mindezt csak tetézi, hogy a látótávolság is ki lett tolva, így minden tekintetben részletesebb látványt kapunk, mint az X360 és PS3 tulajok.

Az idei év egyik legegyedibb címe, kiváló történettel, újszerű játékmenettel, és több, mint húsz óra játékidővel.

ITT IS, OTT IS

Hiába viszont a kicsit tupírozott grafika, a konzolos alapok lényegében változatlanok maradtak, így hiába az éles kép, a hiányosságok ugyanúgy szembetűnnek, mint a konzolos változatban. Vannak ugyan járókelők, folyamatos a forgalom, de mégis olyan érzésünk van, mintha egy filmdíszletben járnánk, a várost nem sikerült valódi élettel megtölteni – még szerencse, hogy a játékmenet nagy része nem az utakon, hanem korrektül berendezett helyszíneken, és kiválóan modellezett szereplők között zajlik. Ha pedig már szóba kerültek a konzolos gyengeségek, akkor nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy a két legnagyobb rákfene, a kissé idétlen autós fizika, illetve a suta harcrendszer is érintetlen maradt. Ezen lehet morgolódni, habár nem nagyon van értelme, és nem csak azért, mert nem lehet ellene tenni semmit, hanem azért is, mert a nyomozás precíz menete, és a kiváló történet nagyszerűen ellensúlyozza mindezt, arról nem is beszélve, hogy például a lövöldözés (szerencsére) a játéknak csak egy igen csekély hányadát teszi ki.

THE COMPLETE EDITION

Bár az L.A. Noire PC-s változatára majd fél évet kellett várni a konzolos verzióhoz képest, alapvetően megérte, hiszen kevesebb pénzért jóval több tartalmat kapunk, mint a konzolos kollegáink. A Rockstar és a Team Bondi fejlesztői a megjelenést követően sem pihentek, számos DLC-vel turbózták az alapjátékot, és a PC-s verzió ezeket már alapból tartalmazza. 5 extra ügy (amelyek már a játék elején elindíthatóak az egyes osztályok mappáiból), extra göncök, extra fegyverek és még a The Badge Pursuit Challenge is ott van a csomagban. Összességében tehát egyáltalán nem panaszkodhatunk, a játék bőven megéri az árát, és a beszerzését tényleg melegen ajánljuk mindenkinek. Egy dolgot viszont nem árt észben tartani, hiába a külső nézet és a hatalmas játéktér, ez nem egy GTA, még csak nem is igazán akciójáték. Ez egy remek történet, egészen egyedi, de nem feltétlenül pörgős játékmenettel megspékelve, igazából egy modern kalandjáték, ahol többször kell használni a fejünket, mint a reflexeinket.

GRAFIKA»	»89%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO
Remek sztori, érdekes játékmenet, nagyszerű karakterek, és részben polírozott látvány.

KONTRA
Sajnos a konzolos verzió jó néhány gyenge eleme benne maradt a játékban.

GÉPIGÉNY» 2 magos 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 16 GB HDD

»92%«

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KEZDŐ DETEKTÍVEK KÉZIKÖNYVE L.A. NOIRE

ALAPOSAN VIZSGÁLD MEG A TESTET

Ha az általad vizsgált ügyben gyilkosság történt, az azt is jelenti, hogy valahol egy hulla van. Minden esetben ez legyen az első, amit megvizsgálsz. Kezd a fejjel, aztán a karokkal, majd minden mással, amit felajánl a program. Ne feledd, kutasd át az összes zsebet (jobb és bal oldalt is), hiszen kulcsfontosságú bizonyíték lehet akár egy kabátban is. Figyelj oda a sérülésekre is: vágás, ütés- és kötélnyom, a későbbiekben mindegyik perdöntő lehet. Ha a kezeket vizsgálod, figyelj oda, hogy nem hiányzik-e valamilyen ékszer, ha valaki gyűrűt hordott, de eltűnt róla, az jól látható nyomot hagy!

LÉPJ ÁT A SÁRGA VONALON

Minden bűneset helyszínét sárga szalaggal tekerik körbe a járőrök, egyrészt, hogy távol tartsák a kíváncsiskodókat, másrészt, hogy behatárolják azt a területet, ahol nyomok után lehet kutatni. Ezek a sárga szalagok egyrészt nagy segítséget jelentenek, hiszen így pontosan tudod, hogy merre kell kutakodnod, azonban akadhatnak olyan esetek, mikor a megoldás az elkerített részen kívül található. Ha úgy érzed, hogy elakadtál (vagy, ha a program külön felhívja a figyelmedet), akkor nyugodtan merészkedj a szalagon túlra, és vizsgáld meg a tetthely közvetlen közelét is. Néha a szomszéd kertjében, vagy a szomszéddal való beszélgetés során bukkanhatsz új bizonyítékokra.

KERESD A BIZONYÍTÉKJELEKET

Soha nem te érkezel elsőként egy bűntény helyszínére, a járőrök és a halottkémek általában megelőznek, és még előtted azonosítanak jó néhány bűnjelet (ezeket számozott lapocskák jelzik a földön). Miután megvizsgáltad a holttestet (ha van a helyszínen), ezek a bűnjelek legyenek a következőek. A kollegák által megjelölt nyomok fontos szerepet játszhatnak az aktuális ügyedben, utalhatnak a bűn elkövetésének módjára, arra, hogy milyen fegyvert használtak, és más egyéb, a nyomozás későbbi szakaszában fontossá váló részletre.

IGAZSÁG, KÉTSÉG, HAZUGSÁG

A bizonyítékok begyűjtését követően jönnek a kihallgatások, interjúk és beszélgetések, és neked vallomástétel közben mindig figyelned kell az „áldozatodat". Hihetsz (truth) az embereknek, kételkedhetsz (doubt) bennük, vagy hazugsággal is (lie) vádolhatod őket. A kételyt bizonyítani nem tudod, de ha helyesek a megérzéseid, akkor azonnal megtörheted a veled szemben álló személyt. Arra viszont minden alkalommal figyelj oda, hogy ha valakit hazugsággal vádolsz, akkor azt valamilyen bizonyítékkal alá is kell támasztanod. A beszélgetés közben nyugodtan nézd át a jegyzetfüzetben lévő bizonyítéklistát, ha biztos vagy benne, hogy nem az igazságot hallod, de nem találsz olyan bizonyítékot, ami ezt alátámasztaná, akkor adj hangot a kételyeidnek. Ha viszont van olyan bizonyíték a tarsolyodban, ami egyértelműsíti, hogy a beszélgetőpartnered hazudik, akkor ezt mindenképpen dörgöld a képébe. A bizonyítékok minden esetben sokat segítenek, és kis odafigyeléssel és gondolkodással még akkor is átláthattok a szitán, ha valaki nagyon ügyesen hazudik.

TANÚK, GYANUSÍTOTTAK, ÁLDOZATOK

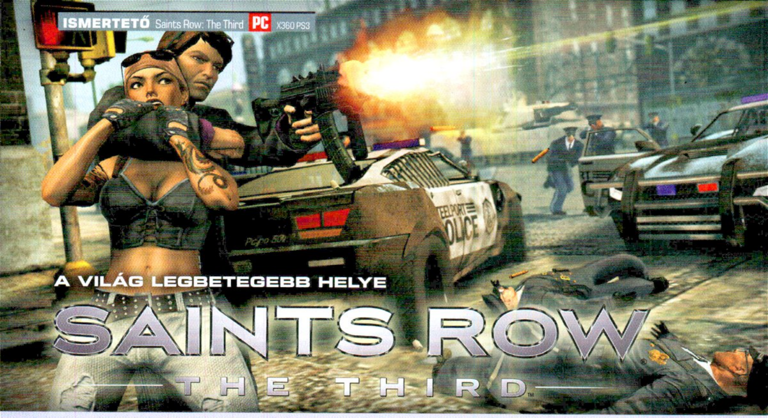
A nyomozás legizgalmasabb része, mikor kihallgatásokra és beszélgetésekre kerül a sor. Találkozhatsz letartóztatott gyanúsítottakkal, áldozatokkal és olyan figurákkal, akik valamilyen módon kapcsolatba hozhatóak az ügyeddel. A játék legnagyobb kihívása, hogy felfigyelj azokra a jelekre, amelyek arra utalnak, hogy az emberek hazudnak, vagy titkolnak előled valamit. Szinte mindenki hazudhat, akivel találkozol, nem kell elkövetőnek lenni, hogy az adott személy eltitkoljon valamit a rendőrök elől. A jó zsaru mindig kételkedik, de csak akkor vádol, ha biztos a dolgában. Az pedig már csak rajtad áll, hogy észreveszed-e, ha valaki sumákol. Ha felteszel egy kérdést, nagyon fontos, hogy ne csak arra figyelj, hogy mit mond a kérdezett, hanem arra is, hogy miképp viselkedik, hogyan változik a mimikája. Azok az emberek, akik beszéd közben folyamatosan a szemedbe néznek, jó eséllyel az igazat mondják (vagy azt, amit igaznak hisznek), ha viszont megszűnik a szemkontaktus, akkor szinte biztos, hogy valamilyen információt visszatartanak. Nem feltétlenül hazudnak, de itt az ideje komolyabban kételkedni. Nagyon fontos, hogy figyeld az ajkakat, ha valaki váratlanul elmosolyodik, akár csak egy nagyon rövid pillanatra is, akkor szinte biztos, hogy hazugság van a dologban. Ha pedig valaki az ajkait harapdálja, akkor tuti, hogy a bizonyítékok között találhatsz valamit, amivel megszorongathatod.

NE FELEDD A BIZONYÍTÉKOKAT

Mielőtt bárkit végleg megvádolnál egy bűntény elkövetésével, jól nézd át a bizonyítékokat. Ahhoz, hogy helyes következtetéseket tudj levonni, elengedhetetlen, hogy minden fontosabb nyomot begyűjts (lásd a többi tippet). A gyanúsítottak kihallgatása közben (és a vádemelés előtt) mindenképpen nézd át a begyűjtött nyomokat, és az általuk kapott tényeket kösd össze a hallottakkal. A beszélgetések során is gyűjthetsz új bizonyítékokat, azonban ha egy szembesítés során egy rosszul választott bűnjellel példálózol, akkor könnyen lehet, hogy egy olyan információt vesztesz el, ami később akár perdöntő is lehet.

NEM MARADSZ LE SEMMIRŐL

Cikkünkben nem tértünk ki külön a játékmenetre, csak a PC-s verzió specifikációira koncentráltunk. Persze akkor sincs baj, ha nincs meg az eredeti tesztet tartalmazó 2011/7-8-as számunk, ugyanis a DVD-mellékleten most megtalálhatod a cikket PDF-formátumban.



A VILÁG LEGBETEGEBB HELYE

SAINTS ROW THE THIRD

[ÍRTA WILSON] **Fegyverként használható szexuális segédeszköz, egy teherautónyi, bárhová elcipelhető arzenál, egy meghódításra váró, gigantikus méretű város és még a legvadabb álmaidat is túlszárnyaló őrült küldetések és helyzetek – itt a harmadik Saints Row!**

Van egy álmom. Nem szól politikáról, egyenlő jogokról és bánásmódról, az átlagembert megillető alapvető lehetőségekről. Nincs benne világmegváltási vágy, békét hozó, tettre és cselekvésre buzdító üzenet, és még csak olyan történelmi emlékmű sem, ami elé állva növelhetném a teátrális hatását. Az álmom az, hogy... megnyerjem a lottót, találkozzak egy sok kívánságot teljesíteni tudó aranyhallal, megvegyem a világ legtetszetősebb házát, magamhoz édesgessem a legdögösebb asszonyt és megszerezzek mindent, amire csak vágyom. Például egy kézfogást a Volitionnel és pénzt, hogy fizethessem a Conflict: Freespace harmadik részének elkészítését. Az utóbbiban biztos vagyok, az előbbiben már nem annyira - a harmadik Saints Row pont elég ahhoz, hogy az ember elgondolkodjon, vajon hogy kaphat sok tízmillió dollárt, szabad kezet és az egész világot felölelő marketing-támogatást egy olyan fejlesztőcsapat, amely minimum klinikailag is diagnosztizálható, de nagy eséllyel bizarr szexuális fantáziák egész sorozatát birtokló emberekből áll. Volition a nevük, mesterségük címere pedig olyan sandbox játékok gyártása, ahol látszólag bármi megtörténhet, bárhol, bárkivel és bármikor, legyen az egy szippantós kocsis városfejlesztési hadművelet, egy belvárosi városnézés egy csőre töltött tankkal, vagy könnyed séta a levegőben, egy vadászgép pilótafülkéjében ülve.

Lehet, hogy nem a SR: The Third az idei év legjobb játéka, de az biztos, hogy a legőrültebb címet csakis ő kaphatja meg.

KÖZÖNSÉGES BŰNÖZŐK

Messzire jutott a Szentek bandája a Saints Row 2-ben: habár az első részben még szedett-vedett, aranyláncokat, drága kocsikat és a többi zsebgengszter-kelléket birtokló bűnbanda volt, az előző rész végére Stilwater királyává nőtték ki magukat, sőt, igazi médiaszereplőkké – mert ki lehetne jobb példakép egy a fél világot legyilkoló, a pénzt drogokra és nőkre költő, szabadszájú bandatagnál? Tudja ezt a világ, tudják az emberek és tudja az az öntelt színész is, aki a The Third elején bankot rabol a bandával. Elvégre fel kell készülnie a szerepre, azt pedig úgy tudja a legjobban, ha testközelből éli át az akciót. Bankot rabolni általában maszkban szokás, a Szentek is így gondolják, csakhogy a maszk a saját arcukat mintázza, mert az menő. És az is, ha az egyszerű akcióból gyorsan egy kapitálisan nagy tévedés, egy az egész város rendőrségét megmozgató állóháború alakul ki, lóhalálában, helikopterrel ellopott széffel és a megtorlás üzenetével.

ADATOK

KIADÓ
THQ

FEJLESZTŐ
Volition

MŰFAJ
sandbox/akció

MULTI
van

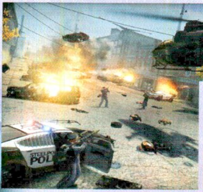
INFO

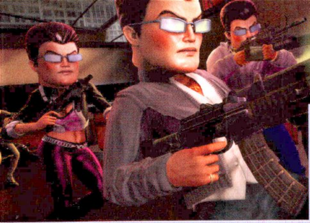
A Saints Row széria első része még Xbox 360 exkluzív cím volt, a második rész viszont már megjelent minden platformra, így PC-re is. Akárcsak jelen tesztünk alanya, a The Third.

KOCSITUNING: SZÁMÍT, HOGY MILYEN VERDÁVAL JÁRSZ

Habár a kocsituning láz a videojátékokban szerencsére már lecsengett, a Saints Row: The Third bandái vannak annyira menőek, hogy komoly összeget áldozzanak az autóik kinézetére. Ebből te se maradhatsz ki, főleg, mert a játék ezen része is piszkosul kidolgozott. A kiszemelt kocsira – vagy a bandád teljes flottájára – különleges felniket (a mi kedvencünk a Ben Hurt idéző pengékkel ellátott verzió), ütközőket, légbeömlő nyílásokat rakhatsz.

Különleges árnyalatokat keverve alakíthatod ki az egyedi festést, megvilágíthatod az alvázat, megerősítheted a kasztnit. Nem csak szebb, de jobb kocsit is kapsz, hiszen a szélesebb és masszívabb kerekeket már igencsak nehéz lesz kilőni, a súlyosabb váz miatt kibírod a nagyobb ütközéseket is, a kerékre rakott pengékkel szinte bárkit letarolhatsz az útról, és ha mindez még nem lenne elég, akkor még a respekted is ugrik egy hatalmasat, így az autótuning még a karakterfejlesztésre is jótékony hatást gyakorol.



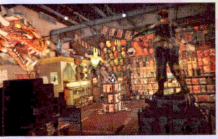


Ha egy rózsaszín cica képében szeretnéd elfoglalni a várost, itt még azt is megteheted.

A LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA: KÉSZÍTS MINDENKINÉL ŐRÜLTEBB KARAKTERT!

Már az első Saints Row is komoly hangsúlyt fektetett a karakterkészítésre, de a harmadik nemcsak a sorozaton, de bármilyen más játékon is túlmutat e téren, legyen szó szerepjátékról vagy sportjátékról. Szó szerint bármi megváltoztatható, az olyan alapvető paraméterekkel kezdve, mint a súly vagy a magasság, az orr vagy a fülek mérete és szöge, egészen az olyan apróságokig, mint a megalázó mozdulatok és az azt kísérő hangok repertoárja. Ennek igazán nagy súlya a kooperatív módban van, hiszen ha egy pandajelmezes őrült és egy miniszoknyás, szőrös mellkasú mészáros járja az utcákat, ott kő kövön nem marad! Habár rendes történettel rendelkező játékról van szó, a teljesen egyedi szereplők beágyazása mégis remekül sikerült és szinte észrevehetetlen, feltéve, ha nem egy disznómaszkos, cheerleader ruhás, női szinkronos, 250 kilós, kopasz súlyemelővel próbálod legyűrni Steelport fajsúlyos bandáit!

Mondjuk ki: a Szentek rácsesztek. Nem elég, hogy a bankot nem tudták kipakolni rendesen, de rövid időn belül kiderül az is, hogy az állig felfegyverzett őrök, na meg maga a bank is ahhoz a Szindikátushoz tartozott, amely egész Stilwatert kiszemelte magának. Ajánlatuk is van, méghozzá meglepően előnyös – legalábbis számukra. Ha a Szentek hajlandóak átadni a bevételük több mint felét, akkor megtarthatják az életüket, ellenkező esetben pedig elbúcsúzhatnak tőle. Egy birodalom kulcsát egyetlen király sem adta még át önszántából, és ez most sem változik, így a Szentek lőnek és robbantanak, hogy aztán kényszerből átköltözzenek Steelportba, a városba, amit az acélipar, a munkájukkal legkevésbé sem törődő mérnökök és építészek, na meg persze bűnözők ezrei tettek nagy, és meghódításra váró tereppé.

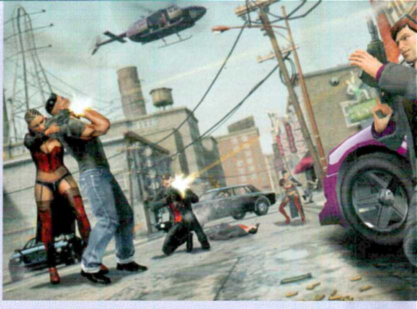


HOL IS HAGYTUK ABBA?

Sorozatról és harmadik részről lévén szó talán senkit sem fog meglepődni azon, hogy a The Third pontosan úgy működik, ahogy a korábbi részek. Adott egy hatalmas játéktér (Steelport), a bosszú és a csúcsra jutás vágya, na meg az a Szindikátus, akit az előzőek elérése érdekében le kéne nyomni. Az előzetes ígéretekkel szemben utóbbinak sajnos messze nem jut akkora szerep, hiszen a szervezetet vezető, übergonosznak beállított belga rossztevőt, Phillipe Lorent kábé az első órában agyonnyomja egy legalább háromszáz méter magas átriumból leeső acélgolyó, a többi banda vezetői pedig legalább ilyen gyakorisággal és gyorsasággal hullanak el.

Még szerencse, hogy nagyon sokan vannak, hiszen Steelport messze nem szűz terület: szigetcsoportjait, kerületeit a Szindikátus bandái tartják uralmuk alatt. Többen is vannak: az erőt a belga gyökerű Morning Star képviseli, ők azok, akik a kaszinókat és a prostitúciót fenyegetik, vagyis azokat az elsődleges forrásokat, ahonnét a legtöbb pénzt be lehet zsebelni. Az izmot és a biztonságot a Luchadores klán szavatolja: a mexikói birkózókról mintázott banda alá tartozó területeken nehéz randalírozni, hiszen komoly túlerővel, komoly arzenállal igyekeznek minden támadást visszaverni. A sort záró Deckerek különleges csoportnak számítanak. Habár harcosként is megállják a helyüket (erről a lőszerrel roskadásig töltött táskáik, a láthatatlanságot kihasználó, szamuráj kardot lóbáló speciális egységeik gondoskodnak), igazán a cybertérben boldogulnak. Nehézfegyverzettel felszerelt geekek, akik inkább a számítógép előtt számítanak nagymenőnek, sem mint az utcán.

Megkülönböztetni őket szerencsére könnyű, hiszen mindegyikük teljesen egyedi színekben, különleges felszereléssel és kocsikkal járja az utcát – egy-egy nagyobb kerület, lényegében szigetdarab tartozik hozzájuk, közel száz épülettel, járőr-csapatokkal és olyan gócpontokkal, ahol valamilyen fontosabb érdekeltségük található. Az, hogy kivel, mikor és hogyan akasztod össze a bajszod, száz százalékosan rajtad múlik. Itt nem találkozol a történet során megnyíló, alapból lezárt területekkel, mesterségesen fenntartott korlátokkal, épülő hidakkal, olyan folyamatosan adagolt felfedezéssel, amely bármilyen módon is korlátozná a szabadságod – ez a



A legokosabb, ha egy hatalmas tankkal indulsz el várost nézni, hiszen így biztos, hogy nem érhetnek nagy meglepetések.

te játszótered, a te homokozód, ahol azt csinálsz, amit csak akarsz. Legyen szó a járókelők kínzásáról, boltok kirablásáról, bandaháborúk szításáról, területfoglalásról, vagy gyakorlatilag bármiről.

Nem a szeretet viszi előre a világot
Persze ha jót akarsz magadnak, akkor elsősorban azon fogsz gondolkozni, hogy miképp szerezhetsz pénzt. Lehetőleg sokat, annyit, hogy ne legyen gondod, ha a reggeli kávét, vagy a délutáni rakétavetőt kell megvenni – pénzt szerezni többféleképpen is lehet. A legegyértelműbb, de talán a leglassabb módszer az, ha egy gépfegyverrel kiállsz a sarokra, és padlóra küldesz mindenkit, aki csak eléd kerül. Persze látva az ellenfelek gyakorlatilag végtelen számát és a golyók véges mennyiségét, ez nem feltétlenül a legkönnyebben járható út. Sokkal célszerűbb a területfoglalás: ezt megteheted a látványosan megjelölt, eltéveszthetetlen, több háztömb felett hatalmat gyakorló pontok erővel történő elfoglalásával (vagyis odamész, és szitává lősz mindenkit), vagy úgy, ha a zsebedbe nyúlsz és megveszed a számtalan épület valamelyikét. Vehetsz fegyverboltot (ahol ezután olcsóbban kapod a cuccokat), apartmant, gyorséttermet, gyakorlatilag bármit, ami előtt ott az ELADÓ tábla. Pénzt óránként kapsz, ráadásul az automatikusan érkezik a számládra, neked csak a tranzakciót kell elindítanod a telefonodról.

Ha szereted a szabadságot és nem botránkozol meg semmin, akkor tuti, hogy a Saints Row: The Third a te játékod lesz!

A telefon az, amivel gyorsan meg fogsz barátkozni. A GTA IV-től eltérően itt elsősorban nem SMS-eket olvasol és ismerősökkel haverkodsz, hanem figyeled az egyenleged, használod a térképet, felveszed a küldetéseket, vagy nézed, hogyan nő a hatalmad. Fontos és megkerülhetetlen szereplő, gyakorlatilag innen menedzselsz mindent. Például a bandád és a karaktered, merthogy a Saints Row-ban ezúttal sem leszel egyedül. Nem csak az olyan, most már felejthetetlen társak térnek vissza, mint Johnny Gat, Shaundi vagy Pierce, de olyan segítőtársakat is kapsz magad mellé, mint Zimos, az éjszaka dolgozó lányokat futtató keménykezű munkás, aki nem mellesleg csupán egy mikrofonállványt mintázó géppel tud beszélni. Ráadásul autotune-ban. Miután megmented egy szex klubból, ahol perverz golyóval a szájában és lófarokkal a hátsó felében vár, egy két kézzel húzható riksára kötve. Nem, nem viccelünk.

BOLONDOK FÖLDJÉN

Mert azt eddig sikerült eltitkolni, hogy a Saints Row, nos, finoman fogalmazva sem egészen épelméjű játék. Az első rész még a GTA trónjára vágyott, a második már nagy lépéseket tett afelé, hogy saját személyisége, saját hangvétele legyen, a harmadik pedig fogta az utóbbi elgondolást, és a négyzetre emelte, közben pedig hozzácsíptetett minden olyan ötletet, amit eddig vagy nem mert senki megcsinálni, vagy nem akart. Ott van a fentebb vázolt, a perverzitásból nagykanállal merítő küldetés, vagy az a misszió, ahol egy teljesen meztelen, kopasz orosszal kell bosszút állni, de említhetnénk még a harci repertoárunk egyik kiemelkedő darabját, a baseballütőre húzott, fegyverként használható hatalmas, lila műpéniszt is.

A játékban nála csak durvább figurákkal találkozhattok majd...

És ezek még csak a szalonképes példák: a The Third sok tízórás története, vagy a száz százalékosan opcionális feladatainak teljesítése során ezernyi más ilyen, és ehhez hasonló helyzettel lehet találkozni. Zsenialitása pontosan ebben, a felejthetetlen élményekben rejlik. Szinte küldetésről küldetésre mutat újat, okoz döbbenetet, ad kitörölhetetlen emlékeket, ez pedig igazi csoda egy olyan korban, amit a nagy robbanások és a sablon tűzpárbajok tartanak lázban, alig pár órás adagokban.

A játék már csak a bejárható terület okán sem lehet rövid, de ha ehhez hozzátesszük a szerepjátékok mélységét csípőből hozó fejlődést, máris egyértelmű, hogy Steelportot bejárni csak képzeletben

PROFESSOR GENKI'S SUPER ETHICAL REALITY CLIMAX

Sajnos a magyar nyelv adottságai nem megfelelőek ahhoz, hogy rövid és tömör fordítást lehessen adni a Saints Row egyik legbetegebb részének - egy olyan, a valóságshow-kat és a japán televíziózás páratlanul elmebeteg stílusát ötvöző versenyről van szó, ahol akadályok, csapdák és harcias emberek gondoskodnak a nehéz továbbjutásról. Igaz, kevés alkalommal derül ki, hogy tényleg emberek, hiszen különféle jelmezek - állatok, ételek, egyéb marhaságok - mögé bújva szórják a golyókat pisztolyokból és gépfegyverekből, amire csak rásegít az, hogy a Genki arénák teli vannak aggatva lángszórókkal, sokkolókkal és más, nem éppen szalonképes csapdákkal. Pontot szerezni az ellenfelek megölésével, speciális kartonbábúk kilövésével lehet, de az elsődleges cél a túlélés, és a győzelemért járó súlyos összeg bezsebelése, na és persze a kellőképpen elmebeteg kommentátorok kibírása!

HA ESETLEG NEM TUDOD MIT KEZDJ A SZABADIDŐDDEL

AZ ELSŐ KÉT SAINTS ROWBAN A TOVÁBBJUTÁS KULCSA VOLT AZ ACTIVITY-KBEN VALÓ RÉSZVÉTEL, A LEGÚJABB RÉSZBEN VISZONT MÁR INKÁBB CSAK A SZÓRAKOZÁSRÓL ÉS A PÉNZSZERZÉSRŐL VAN SZÓ. LÁSSUK MOST A NÉGY LEGBETEGEBB LEHETŐSÉGET AZ EGYÉBKÉNT HATALMAS KÍNÁLATBÓL!

TANK MAYHEM

Ugyan ki ne töltött volna órákat azzal, hogy a lehető legnagyobb kárt okozza a GTA-ban vagy a Saints Row-ban? A 3. részben már nem saját magadnak kell gondoskodnod erről, hiszen az egészet készen kapod! A rombolás elképesztően látványos, ha már nem változatos, hiszen a sima Mayhemtől eltérően itt kizárólag egy, szerencsére végtelen lőszerrel megáldott páncélos tankkal okozhatsz károkat és szedhetsz irgalmatlan mennyiségű pénzt, azzal viszont annyit, hogy biztosító legyen a talpán, aki utána állja a cehhet!

INSURANCE FRAUD

A biztosítási csalás igazi veterán, hiszen már az első Saints Row-ban is benne volt. Célja még mindig a látványos balesetek okozása, testközelből átélve, hiszen az ilyenkor ténylegesen rongybabaként viselkedő főhőst kell az útra, kocsik elé, alá és fölé vetni úgy, hogy az a lehető legtovább csússzon és koppanjon. A sérülésnek ugyan nincs nyoma, viszont folyamatosan dől a pénz, ellenállni pedig ki tudna egy 30 métert repülő, aztán gyorsan talpra álló embernek, főleg, ha utána bankókkal tömi meg a zsebét?

TRAIL BLAZING

Szerepelt az elődben, hát szerepel itt is! A Trail Blazing annyira elmebeteg minijáték, hogy az ember elsőre nem is tudja: a röhögő görcsével vagy a döbbenettel küzdjön? A feladat egyszerű, azbeszt ruhában kell végigszáguldani a városban egy olyan ATV-vel, amely egy apró koccanással is fel tud robbantani akár még egy hatalmas kukásautót is - és azt mondtuk már, hogy közben a te járművedből is dől a láng, nem beszélve a testedről? Ha szerencséd van, közben még karácsonyi dalok vagy polka is szól: újabb unalmas munkanap az irodában!

SNATCH

Ha figyelembe vesszük azt, hogy az egyik kiemelt szereplő egy kizárólag autotune-ra hangolt beszédgéppel közlekedő, hatalmas lúdtollas kalapot és lila szőrmekabátot viselő ürge, akkor azon sem fogunk meglepődni, hogy a foglalkozását tekintve, khm, kéjlányokat futtat, és téged is vár az üzletbe. A feladatod egyszerű, a várost járva kell meggyőznöd a többi kollégát arról, hogy az általuk foglalkoztatott lányok már a te birtokodban vannak, utána pedig szépen meg kell furikáztatnod a hölgyeket is. Kocsival, természetesen.

lehet, sokkal nagyobb az esély a teljes belemerülésre. A szintlépés alapja és valutája a respekt, ez jár a teljesített missziókért és activitykért, a gyilkolásokért, a területfoglalásért, az épületvásárlásért, az autótuningért és gyakorlatilag minden akcióért. Elkölteni számtalan dologra lehet: növelhető a főszereplő vagy az egész banda életereje, az egyszerre cipelhető lőszerek és fegyvermennyiség, a futás, az újratöltés vagy épp a lövés sebessége, de akár a birtokolt ingatlanokból származó pénz és respekt is növelhető. A leghasznosabb befektetésnek persze még mindig azok bizonyulnak, amik a harcot növelik, mert... mert rengeteget kell harcolni.

Harcolni, harcolni, harcolni

Na jó, ez nem jó szó: sokat, tengernyit, végeláthatatlan mennyiségűt! Steelportban gyakorlatilag nincs olyan ember, aki ne fegyverrel mászkálna, ez a bandákra pedig hatványozottan igaz. Bandatagból szinte végtelen mennyiségű van, amit leginkább a változatosság sínyli meg, hiszen a maximum két-három karaktermodellből álló séma folyamatosan ismétlődik, amin a történet felénél belépő hadsereg, a különleges STAG egység se segít. Ahogy az sem, hogy a lőfegyveres összecsapások mit sem változtak az első része óta: a golyóknak ezúttal sincs súlya, az ellenfelek csak akkor reagálnak a találatokra, ha már holtan fekszenek a földön, a fedezékrendszer hiánya miatt pedig a taktikázásra sincs különösebb lehetőség vagy ok. Egyedüli kivételt talán csak a klónozott, drabális szuperkatonák jelentenek, akik nem csak több tárat tudnak benyelni, de a földre küldeni is csak egy unalmas és rémesen egyszerű QTE rész után lehet őket, ami se nem túl változatos, se nem túl szép.

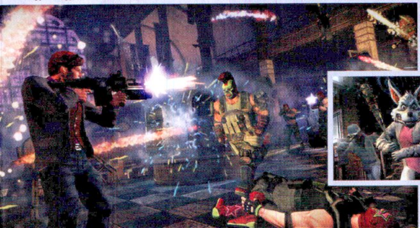
Kicsi a bors, de erős. A nagy bors pedig még annál is erősebb.

Ez utóbbi mondat pedig a harmadik Saints Rowra is igaz, hiszen hiába teltek el évek az elődje óta, pozitív irányba fejlődni az új fejezet csak minimálisan tudott. Szépnek szép, de általában csak akkor, ha hétágra süt a nap, egy felhő sincs az égen, és minden beállítás a maximumom van. Ez azonban ritka alkalom, sokkal gyakoribb a sötét, a horizontot hatalmas, barna pacaként ábrázoló, felhőkarcolók uralta éjszaka, megtámogatva kifejezetten borzalmasan kinéző mellékszereplőkkel, nem éppen részletgazdag tereppel és slendriánul közlekedő kocsikkal. Vannak helyzetek, főleg a nagy robbanásoknál, a nagy pusztításnál, ahol nem áll a helyzet magaslatán a képfrissítés, és vannak bizonyos szituációk, ahol túlságosan kicsi a látótávolság, a terep pedig túlságosan látványosan épül fel a szemeid előtt. Persze a fejlődésnek is vannak nyomai, csak tudnod kell, hogy hol keresd őket.

EZ ŐRÜLET!

Érdemes lenne ezért komolyabban keseregni? Semmiképp. Lehet, hogy nem ő a legszebb, de az biztos, hogy stílusának ő az egyik legszórakoztatóbb, legtartalmasabb darabja, amely örömmel áldoz be bármit (a realitást, a professzionalizmust, a látványt, a történetet) egy olcsó poén, egy felejthetetlen pillanat kedvéért. Pontosan ilyen: humoros és felejthetetlen ripacs, aki csak a legjobb barátod szeretne lenni a bűnelkövetésben, a pénzcsinálásában, az ízléstelen szituációk valóságos zuhatagában, bármilyen áron!

Gépfegyverrel vagy vadászgéppel pusztítani? Egyre megy, csak hatásos legyen!



GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1481

»3 rész kellett ahhoz, hogy megtalálja az identitását a Saints Row sorozat, de sikerült. Páratlanul őrült, elképesztően tartalmas és szórakoztató sandbox játék lett.

PRO
Tartalmasabb, szórakoztatóbb és betegebb sandbox játékot keresve se találni – igazi pszichopata játszótér!

KONTRA
Csak ritkán tud szép lenni és az előd több hibáját, például a gyenge harcrendszert is megörökölte

GÉPIGÉNY» 2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA SM 3.0, 10 GB HDD

»85%«

FANTASZTIKUS NÉGYES

Dungeon Defenders

[ÍRTA WILSON] **Újabb királynak való herceg a tower defense stílus túltelített trónterméből – RPG elemekkel akar hódítani a Dungeon Defenders!**

Pár hétnyi távolságra egymástól elindítani két, alapvetően teljesen ugyanolyan játékot nem feltétlenül a legjobb döntés – nehézsúlyú versenyzők elsősorban kiütni szokták egymást, és nem békében megélni. Elég csak megnézni a hagyományosan túltelített őszt, ahol a végletek uralkodnak: vannak nagy vesztesek és vannak nagy győztesek, középutas eredményre azonban ritkán van példa. És vajon mennyire igaz ez arra a tower defense stílusra, amely már túl van a csúcson, újat pedig senki se tudott mutatni benne azóta, hogy a zsáner mindent letarolt a flash birodalomban? Semennyire, hiszen amilyen jó volt az Orcs Must Die!, annyira jó a Dungeon Defenders is. Sőt, talán ő a legjobb.

KIRÁLYVÁLTÁS

Az összehasonlítás a Robot Entertainment játékával már csak azért is elkerülhetetlen, mert ahogy ők, úgy a Trendy is az akciódúsabb végéről fogja meg a témát, méghozzá meglepő ügyességgel, amely egy alapvetően újonc, kiadott játékkal és komoly előélettel egyáltalán nem rendelkező csapattól kisebb csodának is tekinthető, főleg a végeredmény tekintetében. Mert – és ez talán nem is annyira túlzó kijelentés –, a Dungeon Defendersnél jobb tower defense játék nemigen létezik. Na jó, ha ezzel vitatkoznál, akkor vedd számításba azt is, hogy nem csak egy egyszerű, de szerethető alaptörténetet kapsz, de egy nagy zsáknyi pályát, extra küldetéseket és játékmódokat, skálázható nehézséget, eltérő karakterosztályokat és a szerepjátékok szintjét igencsak megütő loot- és XP-rendszert is. Ha ez bonyolultnak hangzott, akkor van okod némi rémületre: a Dungeon Defenders ugyanis bonyolult, de ezt csak akkor veszed észre, mikor már sokadszorra lettél péppé verve.

ADATOK

KIADÓ
Trendy Entertainment

FEJLESZTŐ
Trendy Entertainment

MŰFAJ
tower defense

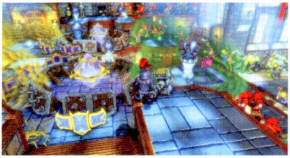
MULTI
4 fős kooperatív

INFO

A Trendy Entertainmentnek a Dungeon Defenders az első játéka, ám a mostani teljesítményük után kíváncsian várjuk, hogy mivel rukkolnak elő legközelebb.

NEM PISKÓTA

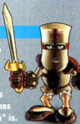
Merthogy a játék amennyire bonyolult, annyira nehéz is, sőt, talán könyörtelennek is lehetne nevezni. Vannak azok a programok, ahol a hangulatot és a játékélményt dobja meg a kooperatív csapatmunka, és van a Dungeon Defenders, ahol egyedül gyakorlatilag halálra vagy ítélve. Nem a játék felétől, nem a bevezető szakaszok után, de akár már az első pályán is. Miért is? Mert folyamatos, többszörös túlerővel küzdesz, kevés lehetőséged van építkezni, ráadásul egy olyan karaktert irányítasz, amely alsóbb szinteken nemigen tud hozzászólni a csatákhoz.



Karaktert, vagy karaktereket, hiszen több is van belőle. A Dungeon Defenders négy kasztot ismer, és ahelyett, hogy csak a skinekben különböztetné meg őket, tényleg egyedi, teljesen más játékstílust igénylő szereplőket kínál. Minden itt van, amire az ember csak vágyhat: a mágus (Apprentice), aki távolról, energiagombócokkal, tűzlabdákkal ritkítja a sorokat, közelharcban pedig lökéshullámmal csinál magának helyet. A Rogue (Huntress), aki íjjal, puskával vagy akár gránátvetővel is képes harcolni, a pap (Monk), aki nem csak gyógyít, de komplett tömegeket is feltartóztat, illetve a lovag (Squire), aki túlméretezett fegyverrel, páncélban és pöttyös boxeralsóban ugrik be a tömegbe, hogy mindenkit kardélre hányjon. Ez a felosztás már csak azért is furcsa, mert a tower defense elsősorban a passzív harcról és nem a hack'n slasheket idéző, közvetlen csatákról szól – a Dungeon Defenders igazi hibrid, hiszen mind a két

MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL?

KEVÉS OLYAN JÁTÉK VAN, AMIBEN ANNYIRA FONTOS LENNE A CSAPATMUNKA, MINT A DUNGEON DEFENDERSBEN, ENÉLKÜL SZINTE LEHETETLEN BOLDOGULNI, ÍGY MÁR AZ ELEJÉN ÉRDEMES MEGTALÁLNIA MINDENKINEK A HOZZÁ ILLŐ KARAKTERT. ÍME, A KÍNÁLAT!



SQUIRE

Habár a patchek alaposan visszavettek a tudásából, a Squire, vagyis a lovag még így is a legerősebb karakter. Kardjával mindig a harc sűrűjében van, jól bírja az ütéseket, építkezésnél pedig szinte felülmúlhatatlan. A lépcsőket tökéletesen befogó, fejlesztésekkel elementális sebzéseket is kapó ágyúja hasznos építmény, ahogy a komplett szakaszokat, folyosókat befogni képes „pörgettyű", vagy a hatalmas pengékkel felszerelt „húsdaráló" is. Ezek akár egy 200 fős sereget is fel tudnak tartóztatni, pláne, ha alaposan fel lettek fejlesztve, és az aura is alájuk dolgozik!

MONK

A Monk ugyan nagyon hasznos a gyógyításban, de igazi segítséget a tornyok védelmében, az ellenfelek feltartóztatásában tud nyújtani. Az általa lerakható aurák tűzzel, árammal, mérgező gázzal is meg tudják sebezni az ellenfeleket, a spawnpontoknál, nagyobb folyosóknál pedig egész tömegeket is képesek lelassítani. Ha auráit lövegtornyok és más, fontosabb pontokat őrző gépek elé / köré rakja, elsősorban a Square épületeivel kombinálva, akkor gyakorlatilag áttörhetetlen védvonalat tud létrehozni, ahol szörny legyen a talpán, aki túléli a csapásokat!

APPRENTICE

Az Apprentice a mágusnak felel meg. Habár a játék őt ajánlja első karaktereknek, nem feltétlenül kell hinni neki. Igaz ugyan, hogy távolról is irgalmatlanul nagyokat tud sebezni, közelről pedig még csapkodhat is a varázsbotjával, de ha a nyakába zuhan a túlerő, akkor bizony menekülnie kell, mert csak magasabb szinten tud nagyobb területre sebezni. Az építkezés terén a tornyok felhúzásában jártas, de azok sebzése az elementálok megjelenéséig nem túl magas, így inkább kiegészítő szerep jut nekik, komplett védekezést felépíteni vele nem ajánlatos.

HUNTRESS

Nem jelenhet meg úgy RPG elemeket tartalmazó játék, hogy ne legyen benne Rogue: ez a szerep itt a Huntressnek jutott. A bájos hölgy piszkosul nagy arzenállal harcol, hiszen íjjal, ágyúval, puskával vagy akár gránátvetővel is ritkíthatja az ellenfél sorait! Építeni csapdákat tud, van itt minden: olyan, amely megkavarja a célzást, olyan, amely méreggel vagy tűzzel árt az egészségnek, a legdrágább Etheral Spike Trapjével pedig akár hatalmas ogrékat is fel lehet nyársalni, így a frontvonalon és a hátországban is megállja a helyét.

A Dungeon Defendersnek nem csak a játékélménye elképesztő, de az egészen zseniálisan kaotikus grafika is megér egy hosszabb misét.

elem megtalálható benne. A harc mellett ugyanis a karakterek építeni is tudnak, ráadásul mindenki mást. A legnagyobb pusztítást egyértelműen a lovag okozza: az elsősorban szűk helyeken működő, pörgő pengékkel felszerelt „teknőc-épülete" bárkit és bármit kettészel, a lépcsők tetejére rakható, az egyes fokokon csodaszépen megpattanó, hatalmas kőgolyóbisokat eregető ágyúja pedig bowling bábúként húzza ki a talajt még az ogrék lába alól is. A monk ezzel szemben aurákat húz fel: egy adott területre ható, elsősorban elementális sebzést (tűz, villám, méreg) okozó rondaságokat, amik inkább támogató jellegűek. És a Dungeon Defenders zsenialitása pontosan ebben, a kombinálásban rejlik. Mert ahány kaszt, annyi lehetőség, annyi stratégia és taktika. Vajon egy sarkot egy pörgettyű vagy egy akna tud a legjobban bevédeni? A folyosóra hatalmas számszeríj kell, ami mindenkit felnyársal, vagy a kereszttüzet biztosító ágyú páros? Ezt kitapasztalni, a legjobb védekezési módot megtalálni bizony időbe telik, de megéri küzdeni. Már csak azért is, mert minden karakter XP-t gyűjt és szintet lép, a megszerzett tapasztalati pontok számtalan képességre költhetőek. Növelhető a karakter élete, sebzése, futási sebessége vagy az építkezés gyorsasága, sőt, fejleszthető az építmények hatósugara és ereje is.

> ## A DLC-TENGER
>
> **A játékhoz már elérhető egy alternatív hőscsomag, ahol az alap karakterek az ellenkező nemmel is kiválaszthatók, Halloweenkor és Hálaadáskor új kosztümök és küldetések jelentek meg, továbbá elérhető egy hajmeresztően nehéz challenge missziópakk is, de a legizgalmasabb mindenképp a hivatalos CTF mód. A Capture the Flag szabályaira épített játékmódban két 8 fős csapat küzd a zászlóért, miközben péppé verik a másikat. Mivel egy teljesen új játékstílusról van szó, ezért ennek tökéletesre csiszolása még eltart egy darabig, de a CTF már most kipróbálható, ráadásul teljesen ingyen.**

Dönteni nehéz, rengeteg a fejlődési lehetőség, az erőforrások viszont szűkösek: az építkezéshez, a speciális, karakterspecifikus képességek használatához például mana kell, amely a körök elején újratermelődő ládákból, illetve a leölt ellenfelekből nyerhető. A nehézség pont ebből ered: az elérhető mana mennyisége véges, ahogy a felhúzható épületek száma is – minden lövegtorony, minden aura bizonyos védelmi pontot emészt fel. Mivel maguk az építmények is fejleszthetők, ezért nem csak egyre több manába, de egyre több védelmi pontba is kerülnek, amely különösen négy játékos esetén kínos. Minél többen vannak a csatatéren, annál jobban meg kell gondolni, hogy hol, mikor és mit szabad felépíteni, hol lehet áldozatot hozni, hol lehet inkább kézzel, semmint automatizált épületekkel védekezni.

ÉLVEZET A KÖBÖN

A versenyfutás az idővel, a manával és a legjobb loot megkaparintásával olyan intenzív helyzetet teremt, amit bizony sok játék megirigyelhetne. Loot szerencsére van bőven, a „kincsek" kihullhatnak a kinyitott ládákból és a leölt ellenfelekből is. Száz és száz kard, pajzs, páncél és varázsbot pakolható az inventory-ba, majd a karakterre: a legjobb megtalálása már önmagában nagy feladat, hát még a felesleges dolgok menedzselése. Sajnos ezen a téren komoly hiányosságok tapasztalhatók: a menü nem csak túlzsúfolt, de teljesen átláthatatlan, a játék pedig gyakorlatilag semmit sem magyaráz el, ami nem csak azért problémás, mert sok a lehetőség, hanem mert azok nagy részéről soha, senki sem fog hallani, ha nem néz utána. Ilyen például a viselt fegyverek, pajzsok fejlesztésének lehetősége (amit a pályákat összekötő tavernákban lehet elérni), a piszkosul drága tárgyakat kínáló aukciós ház, a bevethető és fejleszthető állatkák (!) lehetősége, vagy az összes pályához járó extrák szerepeltetése. Az egy dolog, hogy a Dungeon Defenders két-három játékosnál, már easy fokozaton is meg tud szorongatni, de a komplett feladatokkal rendelkező challenge küldetéseket egyszerűen szadisták készítették. Nem elég, hogy 20-30-as szint alatt nekik se lehet állni (kivéve, ha valaki az instant halálban leli az örömét), de az már csak hab a tortán, hogy olyan lehetetlen feladatokra kényszerítenek, mint egy folyamatosan teleportáló bázis megvédése, egy komplett pálya épületek nélküli bevédése, vagy egy olyan aréna túlélése, ahol kizárólag főbossok érkeznek minden egyes hullámban.

A GYŰJTEMÉNYBE VELE!

Panaszkodni a tartalomra lehetetlen: már az alapjáték is hetekre, hónapokra elegendő küldetést, fejlődési lehetőséget, lootot kínál, DLC-ből pedig már most van egy nagyobb maréknyi – és akkor még nem is esett szó az Unreal Engine 3 hajtotta külsőről, amely a jelenlegi generáció legszínesebb, legkellemesebb, legszerethetőbb stílusát és látványát nyújtja, vaj sima képfrissítéssel, bíztató, barátságosan alacsony gépigénnyel. Nehéz lenne nem a létező legjobb tower defense játékok közé sorolni a Dungeon Defenderst: hiába nehéz beletanulni, hiába lehetetlen vele egyedül boldogulni, ennek ellenére is végtelenül szerethető, döbbenetesen jól kimunkált etalonja ez egy olyan stílusnak, ahol manapság már igen kevés újdonságot lehetett felmutatni. De a Trendy Entertainmentnek sikerült. Ha mély, RPG elemekkel megáldott akció-stratégiára vágysz, egy másodpercig sem kell tovább keresned. Maximum csak egy nadrágot a Squire-nak és magadnak, mert izzasztó és könyörtelen harcoknak nézel elébe!

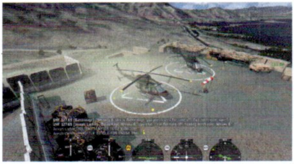
GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO
Remek elegye a tower defense-nek, a szerep- és akciójátékoknak, ráadásul piszkosul jól is néz ki.

KONTRA
Jó lenne egy szabadon mozgatható kamera, és az sem ártana, ha a funkciók nem lennének menütenger alá rejtve.

GÉPIGÉNY» 1,5 GHz CPU, 1 G RAM, 128 MB Shader Model 2.0 VGA, 1 GB HDD

»90%«



SÉTAREPÜLÉS TURBULENCIÁVAL

Take on Helicopters

[ÍRTA JOHNBART] **Remélem, hogy a ToH jelenlegi állapota csak annak tudható be, hogy a BIS az ArmA3-at kalapálja gőzerővel – mert ha az is így jön ki, sokat fogunk szívni vele.**

Először is elnézést, hogy már a bevezetőben egy másik (nem is műfajba vágó) játékot emlegetek, a BIS legújabb címe azonban kivágta nálam a biztosítékot, a Take on Helicopters ugyanis igen cudar állapotban került színünk elé. Ez önmagában még nem lenne meglepő (a cég játékai eddig is csak jó egy évnyi javítgatás után váltak élvezhetővé) az ArmA3 leleplezése óta azonban égre-földre esküdözött a csapat, hogy a jövőre érkező produktumot polírozás terén sem érheti majd panasz – nos, a ToH után ebben közel sem vagyok biztos.

CIVIL A PÁLYÁN

Bosszantó ez, mivel a téma üdítő, a ToH, a modern hadviselés helyett ugyanis a civil szférára, azon belül is a polgári helikopterekre fókuszál. Bár az első hallásra nem túl izgalmas, a témaválasztás mégis üdvözlendő, a Flight Simulator-szériát és az X-Plane-t leszámítva ugyanis nincs jelenleg olyan minőségi cím, amelyben lehetőségünk lenne adrenalinmentes környezetben figurázni a címszereplő forgószárnyasokkal.

A ToH viszont pont ezt kínálja, méghozzá egy jól skálázható repülési modellel: könnyű szinten még billentyűzettel és egérrel is elboldogulunk, míg Experten maga a felszállás öt perces folyamat (a fedélzeti aksik bekapcsolásától a segéd- és főhajtóművek üzemi fordulatszámra pörgetéséig mindent nekünk kell csinálni), a helyzet pedig a levegőben sem egyszerűbb. Manővereinket a magasság és időjárás tükrében kell terveznünk, a botkormány rángatását pedig elfelejthetjük, a rotorterhelő manőverek mellett piros jelzésbe kúszó forgatónyomatéknak ugyanis egyenes következménye a földbefúródás. A repülési modell tehát félúton van az ArmA2 és a profi szimulátorok között: az X-Plane szintjét nem éri el, a karriermódot azonban tökéletesen kiszolgálja.

● **Bár a téma elsősorban a civil repülésre koncentrál, nem ússzuk meg puskásember nélkül.**

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
64 fős, kooperatív és kompetitív

INFO

Korábbi számainkban és a PGO-n már említettük, hogy az Operation Flashpointról és az ArmA-sorozatról ismert BIS két, a katonai szimulátoraikhoz nem köthető címen is dolgozik: a sci-fi Carrier Command 2012 elején lesz várható, a civil repülést középpontba állító ToH viszont nemrég jelent meg.

ROTORHIBA

Ez utóbbi alkotja a játék gerincét, mely során egy seattlei kisvállalkozás felvirágoztatása vár ránk: a 10-15 órás kampányban a munka oroszlánrészét (városnézés turistákkal, építőanyagok szállítása, kommandósok ledobása a bank tetején stb.) egy zöldfülű pilótával végezzük, amit néha bátyja háborús visszaemlékezései szakítanak meg, de harcra ott is csak egy alkalommal számítsunk – bár az ArmA2-t idéző izzasztó, gyalogos lövöldözést hanyagolhatta volna a BIS.

Szerencsére a bátyus küldetései opcionálisak, így én lennék a legboldogabb, ha csak ennyit tudnék hibaként felróni a játéknak, a helyzet azonban (mint írtam) igen cudar: annyira, hogy a ToH jelen állapotában nem is kaphatott volna felszállási engedélyt. A probléma a kampánnyal kezdődik, ami amellett, hogy kriminális színészi játékkal és elgépelt feliratokkal érkezik, rettentően bugos is: egyhelyben álló utasok/helikopterek, és emiatt teljesíthetetlen feladatok tarkítják – a hibát csak a küldetés újraindítása oldja meg, ami jó harminc percnyi repülés után elég zavaró (bár a legújabb javítással azért ritkábban bukkannak fel). Keveslem a helikopterek számát is: mind a civil, mind a katonai modellek ugyanazon három típus variánsain osztoznak (a könnyű MD 500-on, a közepes Bell 412-n és a nehéz AW101-en), ami elég sovány felhozatal egy helikopteres játékban. Szerény a multi is: jelenleg csupán három co-op bevetést tartogat, a célközönség pedig nem biztos, hogy nekiáll kitanulni a mellékelt editort. A legnagyobb probléma azonban az optimalizáció, ami egyszerűen fertelmes: a meglehetősen kopár Dél-Ázsiában még nincs is gond, a seattlei terep azonban megfektette a tesztgépet – négy giga RAM, i5-750-es négymagos proci, valamint egy HD6850-es grafkártya mellett csupán 15-20 fps-t sikerült kisajtolni a programból, függetlenül a grafikai beállításoktól, ami azért gáz, mert a helikoptereket leszámítva a látvány igen foghíjas, főleg az emberek és az épületek sikerültek igencsak vérszegényre.

SZERVIZRE VÁRVA

A Take on Helikopters tehát a tipikus Bohemia Interactive hibák áldozata: a játék gépigénye gyalázatos, az élményt tengernyi bug rontja le, a multis tartalmat pedig ismét a vásárlóknak kell összeeszkábálnia, már ha kezdeni akarnak valamit a játék ezen szegletével. Nem igazán értem, hogy a cég miért nem tudott 10 év alatt túllépni ezen tüskéken, és végre egyszer relatíve játszhatóan kiadni egy játékot – az mindenesetre biztos, hogy ha az ArmA3 is ilyen állapotban jön ki jövőre, nem fogja megúszni a sajtó negatív össztüzét. ●

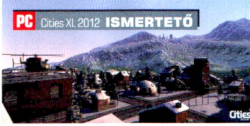
Habár a próbálkozás dícséretes a szimulátor műfaj bővítésére, a megvalósítás igencsak messze van az élvezhetőtől.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

PRO	KONTRA
Kitűnő repülési modell, tartalmas kampány, hatalmas és változatos bejárható területek.	Kevés helikopter, a gépeket leszámítva minden elég cudarul fest, borzasztó optimalizáció és színészi játék.

GÉPIGÉNY» 2 magos 2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB SM3.0 VGA, 17 GB HDD

»74%«



HARMADIK NEKIFUTÁS

Cities XL 2012

[IRTA KREDENC] **Jó dolog, ha egy kiadó hisz egy franchise-ban, és megpróbálja életben tartani még azután is, hogy a korábbi sikertelenség miatt a fejlesztőcsapat bedőlt. De tényleg olyan jó dolog?**

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Monte Cristo / Focus Home Interactive

MŰFAJ
stratégia/ városszimulátor

MULTI
nincs

INFO

A Cities XL az egykori City Life névre hallgató Sim City klón utódja, és a 2012-es rész a harmadik epizód a sorozatban. Aki rendelkezik a 2011-es résszel, annak nem muszáj külön megvásárolnia a játékot, hiszen a Cities XL 2011 15 euróért upgradelhető a 2012-es változatra.

Épp egy éve boncolgattam e magazin hasábjain a Cities XL 2011-t, a francia Monte Cristo városépítő játékát – illetve utóbbi kitétel nem teljesen igaz. Gyorsan meg is magyarázom, hogy miért, és ezzel egyben a bevezető első mondatának is értelmet adok. Szóval a Monte Cristo a 2006-os City Life mérsékelt sikere után nekiállt történelme legambiciózusabb projektjének, a Cities XL-nek, amely az e szegmensben tátongó piaci rést hivatott betölteni, lévén a 2003-as Sim City 4 után nem született kiemelkedő munka ebben a műfajban.

ALAPOZÓ

A játék legnagyobb találmánya kétségtelenül az online opció lett volna, azaz ama lehetőség, hogy saját településünket összekössük a mások által építettekkel, és a különféle erőforrásokat egymás között csereberéljük – az olajvárosod által megtermelt naftát eladhattad volna egy agrárfalunak, hogy aztán megvedd tőle a polgáraidnak szükséges élelmiszert. A feltételes mód nem véletlen, ugyanis bár a (ma már Cities XL 2009 néven emlegetett) játék alapvetően nem lett rossz, az online mód totális bukás lett, ami egyben a derék gall stúdió csődjéhez vezetett. A jogokat birtokló Focus Home Interactive kiadó viszont látott potenciált a programban (ami az említett piaci rés tekintetében nem meglepő), így aztán fogott egy jókora ollót, kivágta a cuccból az egész multis marhaságot, beépítette helyette a kritikusok által hiányolt tömegközlekedést, belerakott néhány építészeti stílust, híres épületet, aztán az egészet piacra dobta Cities XL 2011 néven. Sőt, a változás annyira nem volt jelentős az alapjátékhoz képest, hogy az egész pakkot olcsóbban, afféle expanzióként is meg lehetett vásárolni azoknak, akik annak idején megvették az eredeti művet.

Végre közlekedés is van a játékban, de az már más kérdés, hogy ez mennyire működik...

TETSZETT? VEDD MEG ÚJRA!

És hogy miért értekeztem minderről ilyen hosszan? Nos, mert a Focus úgy döntött, bepróbálkozik még egyszer ugyanezzel. Nem viccelek, a Cities XL 2012 egy az egyben a tavalyi, illetve a fentiek tekintetében a 2009-es játék, mindössze 300 új épületet és 15 új pályát gyömöszöltek bele a kiadó kreatívjai, minden mást változatlanul hagytak. Ez azért is fájó, miután például az említett, utólag beleszuszakolt tömegközlekedés ezer sebből vérzett (vérzik), vagy ott volt (van) a kissé keszekusza kezelőfelület, de felsorolhatnám a tavalyi cikkemben említett összes hibát. Mindezekhez nem nyúltak tehát, viszont afféle micsurini megoldással moddolhatóvá tették a játékot. Ne tessék itt semmiféle nagy hókuszpókuszra gondolni: a főmenü „Modding" menüpontjára kattintva eljutunk a hivatalos weboldal hasonló nevű szekciójába, ahonnan letölthetünk egy archívumot, benne kettő darab PDF állománnyal, melyből a hozzáértők megtudhatják, hogyan is állhatnak neki a munkának, amivel majd kijavíthatják az említett hibákat, mindazt, amire a kiadó szakember hiányában képtelen (hiába, drága a jó programozó). Illetve találunk itt egy applikációt, amellyel a 3DSMAX 2008-ból megfelelő formátumban kiexportálhatjuk az ott megépített objektumokat. Jelzem, a dolog működik, hiszen pár lelkes moddernek hála már készül a Network Expansion XL, amely épp a tömegközlekedés problémáját igyekszik megoldani – úgy tűnik tehát, a kiadó számítása bejön, a közösség életben tartja a franchise-t, ők pedig ismét bekaszszírozhatnak némi bevételt. A korrektség jegyében hozzáteszem, hogy a tavalyi megoldás ismét elérhető, azaz az említett maroknyi újdonságot megvehetjük egy 15 eurós kövér patch (bocsánat: expanzió) formájában.

ÉRTÉKZAVAR

Tudom, hogy kissé szokatlanra sikerült ez a bemutató, de aki magára a játékra kíváncsi, az elolvashatja a 2011-es verzióról készített tesztemet a PC Guru Online-on (vagy megkeresheti a cikk PDF-változatát a DVD-mellékleten), minden, amit ott leírtam, továbbra is érvényes. Egyedül a végítélettel vagyok bajban, hiszen megadhatnám rá ugyanazt a százalékot, mint tavaly, lévén a két játék gyakorlatilag megegyezik, értékelhetném DLC-ként (ha lehet értékelni egy maréknyi plusz tartalmat), vagy felháborodva az átdátumozott (bár kétségtelenül még fogyasztható) konzerv miatt, odabiggyeszthetnék egy nagy nullát is a lap aljára. Nehéz eset; a Cities XL 2012 épp olyan, mint a Sims 3 mellé készített cuccos csomagok: pár új tárgy, ami semmin nem változtat. Egy különbség persze van: azokat az EA korrektül úgy is hívja, és nem dobja piacra az alapjátékkal egybecsomagolva teljes áron, Sims 4 néven... Ha csak, mint expanzió tekintek rá, az új pályák, pályatípusok nyilván pozitívumként értékelhetők, a 300 új épület is rendben van, de a keserű ízt így sem tudom kimosni a számból.

NEM MARADSZ LE SEMMIRŐL

A cikkben többször is hivatkozunk a tavalyi részére, és az akkor készült tesztünkre, azonban akkor sincs gond, ha nincs meg a kérdéses számunk, illetve nem rendelkezel internet eléréssel, ugyanis a DVD-mellékleten most megtalálhatod a cikkünket kiváló PDF formátumban.

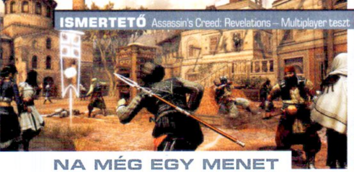
GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

PRO
Minden, ami pro volt tavaly, no és a moddolhatóság, így végre magunk javíthatjuk ki, ami nem tetszik...

KONTRA
Minden, ami kontra volt tavaly, no és a „minimális befektetéssel maximális profit" kiadói szemlélet.

GÉPIGÉNY» 2.5 GHz CPU, 1,5 GB RAM, 256 MB DX9.0c VGA, 6 GB HDD

»60%«



NA MÉG EGY MENET

Assassin's Creed: Revelations multiplayer teszt

[ÍRTA CHOCHO] **Egymást ölni jó, ezt minden játékos tudja. Vannak azonban sorozatok, amikhez nem illik a multi, és bizony az Assassin's Creed is ilyen. Illetve csak volt, mert a Ubisoft ezen a téren is tudott remekelni.**

Az Assassin's Creed: Revelations méltó lezárása Ezio történetének, ezt Bate az előző számban publikált tesztjében meg is énekelte. Korábban viszont nem volt alkalmunk kipróbálni a többjátékos módot (a szervereket, a teszt elkészülte után lőtték fel), így most pótoljuk a lemaradást, és górcső alá vesszük a Brotherhoodban debütált multi továbbfejlesztett változatát. Bár a tavalyi részben is meglepően jól sült el a dolog, sok hiányosság és probléma akadt, amiket idénre illett pótolni, kijavítani. Szerencsére a Ubisoft Montreal nem lazsált, meghallgatta a panaszokat és észrevételeket, majd a rajongók igényeihez igazítva alakította át a multit. Tény és való, hogy forradalmi változásokat nem tapasztalunk, de mivel az alapötlettel nem volt gond, ezért nem is vártunk mást, mint egy kiforrottabb, élvezetesebb játékélményt.

A kellően hosszúra sikeredett single player után még az ACR multijába is simán bele lehet ölni néhány napot és hetet.

PENGETÁNC

Az alapok tehát nem változtak, most is egy 8 főre kihegyezett, a megszokottnál lassabb lefolyású hentelést kapunk. A cél, hogy a lehető legtovább észrevétlenül maradva végezzünk áldozatainkkal, akik a többi játékos közül kerülnek ki. Persze ők sem várják tétlenül, hogy pengét döfjünk a torkukba, hanem maguk is vadásznak, esetenként éppen ránk. Nem elég tehát a gyilkolásra összpontosítanunk, muszáj megtanulnunk beolvadni a környezetünkbe, ami ez esetben a sok tévelygő NPC-t jelenti. A kergetőzés szűk és zsúfolt helyeken zajlik, civilek között, akik tökéletesen alkalmasak rá, hogy összezavarják a sok templomost, de persze a sorozat védjegyének számító ugrabugra és falmászás is képbe kerülhet, ha nincs más módja az olajra lépésnek. Bizony, nem elírás, a multiban templomosokat alakítunk, akik épp tréningen vesznek részt. Ez a körítés minden bizonnyal azért kellett, hogy a fejlesztők ne szakítsák szét a játék koncepcióját, s bár tény, hogy ezt a funkciót betölti, sajnos sokszor inkább zavaró, mint előnyös. Először is a játék sokat tölt, hála a sztoriból már ismert Animus rendszernek. Még ott is irritáló, ha sokat kell várni egy-egy halál után, itt viszont szó szerint idegtépő. Az öt másodperces respawn limit önmagában nem lenne gáz, de az már igen bajos, hogy ez előtt még másodpercekig nézzük, ahogy szétesik, majd összeáll a kép. Persze ne legyünk igazságtalanok, vannak az elképzelésnek pozitív elemei is. Ilyen, hogy a fejlődésünket figyelemmel kísérik a templomosok, és ha elég jók vagyunk, a játék univerzumával kapcsolatos információkat osztanak meg velünk. Érdekes adalék, és nagyon oda tudja szegezni az embert a képernyő elé, mondván, hogy csak még egy szintet lépek, hogy közelebb kerüljek az igazsághoz. Nyilván nem emiatt fog valaki száz órákat ölni a Revelations multijába, de mint extra, igenis dicséretes.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
8 fő

INFO

Az Assassin's Creed: Revelations konzolra online pass-szal érkezik, azaz ha valaki használtan vásárolja meg a játékot, Xbox 360-on 800 MS pontért, PS3-on 9,99 dollárért külön kell letöltenie hozzá a multiplayerhez elengedhetetlen Uplay Passportot.

LÁTOMÁSOK

A manapság kötelezővé vált perkek, jelvények és egyéb extrák az Assassin's Creedben is megtalálhatóak, de fontos megjegyezni, hogy nem jut nekik akkora szerep, hogy igazán megbolygathassák a játékmenetet. Tök jó, amikor az ember 40-es szinten is kap különleges tulajdonságokat, amiket használva hatalmas előnyre tehet szert, de még jobb, hogy ezek már önmagukban megkövetelnek egy bizonyos képzettséget. A Revelations erősebb perkjei rendre feltételeket állítanak: szerezz öt fraget egyhuzamban, ne halj meg adott ideig, és így tovább. Ha valaki túljut az első 20 szinten, akkor már nyilván tapasztaltabb, és tud élni a perkek nyújtotta lehetőséggel, de ez nem jelenti azt, hogy nem kell félnie az 5-6-os szinten álló újoncoktól, mert az alapfelszereléssel is bárki lehet veszélyes. Minden csak azon múlik, mennyire vagyunk türelmesek és gyorsak. A játékmenettel tehát minden rendben, egyedül az sajnálatos, hogy a pályák nem hozzák a várt szintet. Egy részük ugyanaz, mint a Brotherhoodban, az újak pedig, bár jól néznek ki, nem adnak elég teret a változatosságnak. Igazán csinálhatták volna nagyobbra őket, főleg a Steal the Artifactnek nevezett, zászlóvadászathoz hasonló mód miatt jönne jól a több hely.

PRÓBÁLD KI!

Habár az ACR multija közel sem tökéletes, azért bőven megállja a helyét, és sokkal több van benne, mint amit az ember elsőre feltételezne róla. Ha megvan a játék, mindenképpen érdemes adni egy esélyt a többszereplős módnak, hiszen ha ráéreztek az ízére, akkor könnyen lehet, hogy sokáig nem tudtok majd lejönni róla.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO Addiktív multi, ami végre nem (csak) a reflexekről szól.

KONTRA A pályák még mindig túl kicsik, és a multira ráerőltetett sztori sem túl felemelő.

GÉPIGÉNY» C2D E7300 2.66 GHz / Athlon II X2 255, 4 GB RAM, GeF 250 / Radeon HD 5670 512 MB, 12 GB HDD

»80%«

Szégyen a futás, de nagyon sokszor rettentően hasznos. Inkább a becsületed, mint az életed...

ACR REVELATIONS

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A TÜRELEM HALÁLT TEREM!

A Revelations multija megörökölte a Brotherhood tempóját, azaz lassabb, feszültebb, mint egy manapság kiadott, átlagos akciójátéké. Ennek köszönhetően beletanulni is másképp kell, nem elég, ha gyorsan rángatjuk az egeret, vagy lökdössük a kontroller analóg karjait. Így az első tipp mindjárt ez: legyünk türelmesek. Sajnos ugyanis, bár itt nem a rusholáson van a hangsúly, sokszor azok érvényesülnek, akik, mint a mérgezett egér, rohangálnak fel s alá a pályán. A legtöbb játékos zavarba jön a felé száguldó, állig felfegyverzett templomosoktól, leblokkolnak, szabad prédát nyújtva ezzel a támadónak. Viszont ha felkészültek vagyunk, és inkább a tömegbe vegyülve keressük a meglepetésre játszó, gyorsan mozgó célpontokat, fölébük kerekedhetük, ugyanis minél elszántabban játszik valaki, annál kevésbé óvatos. Amikor pedig épp lesújt, mit ott lehetünk, hogy lekaszaboljuk, mielőtt továbbállna. Természetesen nem minden esetben él a trükk, de mondjuk az Assassinate módban határozottan megéri leülni egy padra és csöndben várni, hogy a sült galamb a szánkba repüljön. Arról már nem is beszélve, hogy azért is tapasztalati pont üti a markunkat, ha hosszú ideig nem ölnek meg minket.

MOZOGJ ÉSSZEL... VAGY INKÁBB NE!

A Revelations állandó szereplői az NPC-k, akik a fent említett türelmes játékmenet alapvető eszközei. Bizony, csupán eszközök, amiket lehet jól és rosszul használni. Amikor elkezdődik a meccs, a karakterünk csak sétál a pályán, ahogy bárki más. Ekkor kell jól körülnézni és megvizsgálni a civilek ruháját, mozgását, viselkedését. Ha szerencsénk van, lesz pár olyan, aki nagyon hasonlóan, vagy teljesen úgy néz ki, mint mi. Érdemes ezeket a karaktereket követni, mert ha felforrósodik a talaj, könnyen megzavarhatjuk ellenfelünket az egy helyen tömörülő, egyforma kurtizánok vagy ottomán harcosok gyülekezetével. Előfordul azonban, hogy nincs senki, akihez odaverődhetnénk. Ilyenkor fontos, hogy a mozgásunk ne térjen el az NPC-ékétől. Viselkedjünk úgy, ahogy ők, azaz ne menjünk neki senkinek és semminek, illetve tegyünk éles, kiszámítottnak tűnő fordulókat (általános észrevétel: ha egy karakter keresztbe szel át egy nyílt teret, szinte biztos, hogy ember irányítja). Apró segítség lehet, ha imitálunk egy bugot, például a lépcsőfeljárónál össze-vissza forgunk, vagy pont egy ellenfél nyakára állunk. Ezek a bizarr jelenetek könnyen elterelik rólunk a figyelmet, és minél csöndesebben, rejtélyesebben ölünk, annál több XP lesz az osztályrészünk.

MINDIG LÉGY RÉSEN!

A Revelations multija elég halálközpontú: szinte minden meccsen kinyírnak minket, méghozzá nem egyszer, szóval jobb, ha hamar elfogadjuk, hogy itt nem lehetünk terminátorok (épp ezért is nehéz használni a perkeket, de erről később még lesz szó). Ez azonban nem jelenti, hogy meg kell adnunk magunkat a sorsnak, sőt, épp ellenkezőleg. Ha tudjuk, hogy közel a vég, tegyünk meg minden tőlünk telhetőt, hogy annál is drágábban adjuk az irhánkat. A játék ebben nagy segítségünkre van a Stun képességgel, ami egy ideig kiüti a ránk vadászó játékosokat. Ilyenkor nem csak hogy elmenekülhetünk, de automatikusan elvesztik a nyomunkat. Mi több, pár másodpercig minden kiütött karakter védtelen, szóval, ha valaki épp az általunk pofán vágott szakállasra vadászik, még hálás is lehet a sikeres akciónkért. A stunnolás egyébként egyszerűnek tűnik: ha egy ellenfél a közelünkbe kerül, egy kör jelzi a feje felett, hogy kivédhetjük a támadását. Ez a kör viszont csak egy pillanat erejéig él, ha akkor nem csapunk le, nem lesz több lehetőségünk. Sőt, ha akkor ütünk, mikor ellenfelünk ölni készül, a védelem csak félig lesz hatásos, mert bár végünk, a gyilkos kevesebb XP-t kap (ez az úgynevezett Honorable Death bónusz). Egy szó mint száz: mindig legyetek készek stunnolni.

NE BÍZD MAGAD A PERKEKRE!

A perkek - ahogy manapság minden nagyobb multis játékban - a Revelationsben is fontos szerepet töltenek be (a játék kiírja, hogy milyen perkek segítségével lettünk leterítve), de csak akkor van értelme használni őket, ha minden pályát betéve ismerünk. Mi több, akkor sem sok, mert bár vannak alkalmak, amikor elhúzhatunk miattuk a pontversenyben, legtöbbször maximum egy gyilkosság erejéig jók, ami pont elég ahhoz, hogy leleplezzük magunkat. Így aztán ahelyett, hogy várjuk, hátha bevethetjük őket, jobb a már megszokott taktikákra hagyatkozni. Annál is inkább, mert mint azt a cikkben is írtam, az ellenfeleink alacsonyabb fejlettségi szinten is veszélyesek lehetnek. Alábecsülni őket öreg hiba, szóval ne csináljunk öntelt bohócot magunkból, hanem legyünk körültekintők, és hagyatkozzunk az alap fegyverzetünkre. Sőt, a karakter személyre szabhatóságával se törődjünk, csak kilógunk a sorból a színes tunika vagy az egyedire nyírt szakáll miatt.

TEMPLOMOSOK DICSŐSÉGE

Bár a fenti tippek elvileg felkészítenek a játékra, a helyzet az, hogy a Revelations multija talán a legkülönösebb többjátékos élmény, amivel dolgod lehet ebben az évben, s mint ilyen, nem árt tudni róla pár, máshová nem sorolható érdekességet. Ilyen, hogy a különböző karakterek csak külsejükben térnek el, minden más ugyanúgy működik náluk, szóval nem kell azon görcsölni, hogy valaki lenyúlta az aktuális kedvencedet. Továbbá, a halálozásaink nem számítanak bele a meccsvégi értékelésbe, szóval, ha sokat nyírnak ki, maximum a hosszú életben maradásért járó bónusz XP-ről kell lemondanunk, amit bőven behozhatunk aktív gyilkolással.

Skydrift

[ÍRTA CHOCHO] **A repülőgépes játékoknak egyre kevesebb képviselője van PC-n, s habár egy-egy szimulátor még csak-csak akad évente, igazi arcade játék nem nagyon tűnik fel a monitorainkon. Ezen változtatott most a Digital Reality csapata.**

A Digital Reality munkásságának jelentős részét az űr- és egyéb stratégiák töltötték ki, így kissé meglepő volt látni a legújabb játékukat, ami egy kizárólag letölthető formában kiadott versenycím, repülőgépekkel a főszerepben. Bár igyekeztem megerőltetni agytekervényeimet, a helyzet az, hogy egyetlen hasonló játék sem jutott az eszembe. Illetve rémlik valami az ősi 90-es évekből, meg mintha Xboxra is kiadtak volna egy hasonló játékot 2000 táján, de az átlag PC-s játékos bizonyára hiába ráncolja a homlokát, hiszen ez a műfaj sosem tört be igazán a köztudatba. Ezt a hatalmas űrt tölti most ki a DR legújabb fejlesztése, amely ugyan „csak" egy olcsóbb játék, ami elméletileg köszönőviszonyban sincs a nagyköltségvetésű csodákkal, valójában viszont nagyon is szórakoztató darab, amit szó szerint lehetetlen abbahagyni.

ADATOK

KIADÓ
Digital Reality
FEJLESZTŐ
Digital Reality
MŰFAJ
versenyjáték
MULTI
van

INFO

A PC-s Skydrift Steamen keresztül vásárolható meg, az ára barátságos 9,99 euró. A konzolos változatok már két hónapja elérhetőek az Xbox Live-on és a PSN-en

Őrült száguldás, felvehető powerupok, változatos versenyek, kiváló multiplayer – mindez magyar fejlesztőktől. Hát mi kell még...?

REPÜLJ VELEM

Sztori és hasonló botorság nincs, a játék egyből a lecsóba csap. Adott hét fejezet, bennük összesen 33 verseny, a cél pedig az, hogy ezek mindegyikét megnyerve összeszedjük a SkyDrift nyolc repcsijét, azok összes festésével. A recept egyszerű, mint a pofon: ahelyett, hogy a program valami fájdalmasan zagyva magyarázattal szolgálna a dolgok miértjére, inkább a gyűjtőszenvedélyünket veszi célba, hisz tudja, hogy ha nekiesünk a karriernek, hosszú ideig rabjai leszünk. A pályák szép nagy körökből állnak, rajtuk mindenféle veszélyes szakaszokkal, ahol elég egy pici figyelmetlenség, és máris a földbe vagy a sziklákba csapódunk. Ráadásul ellenfeleink nem csak gyorsak, mint a villám, de amint tehetik, lőnek ránk, hogy egy jó kis dogfighttal tegyék emlékezetessé az első helyért vívott harcot. A fegyverek és egyéb nyalánkságok (védőpajzs, javítás, EMP, stb.) power upok formájában természetesen számunka is elérhetőek, sőt, fel is erősíthetjük őket, ha két egyformán repülünk keresztül. Amennyiben inkább csak száguldani szeretnénk, a power upok erejét felhasználhatjuk akár a turbószint feltornászására is, bár a nitró gyors feltöltésére a talajhoz közeli repülés is kiválóan alkalmas. Szóval miközben versenyzünk és igyekszünk nem meghalni, vadásszuk is a többieket, és ha kell, taktikázunk a jobb pozíció megszerzése érdekében. Bár úgy tűnhet, hogy a SkyDrift nehéz játék, a fejlesztők észnél voltak, ergo ha meghalunk, egy pillanattal később szinte ugyanonnan folytathatjuk a versenyt. Ügyes trükk, így fele annyira sem lesz frusztráló a játék, sőt, épp ellenkezőleg, addiktívvá válik, és folyton arra ösztökél, hogy újra és újra nekiessünk egy adott körnek. Mindezen móka persze multiban az igazi, a matchmaking viszont a megjelenést követően még nehezen talált játékosokat, szóval jobb, ha a haverokkal próbálkozunk az ismeretlenek helyett.

LÉGCSAVAR

Tálalás terén a SkyDrift túlmutat a kis, letölthető játékokat övező sztereotípiákon. A grafika egyszerűen gyönyörű, akár a gépeket, akár az őrültre tervezett, Balu kapitányt is zavarba hozó pályákat nézzük. Egyedül talán a gépigény miatt moroghatunk egy picit: szép a SkyDrift, tényleg, de az azért túlzás, hogy egy ATI HD5770-en csak 1280x720-ban hajlandó kinyomni magából a 60 fps-t, ami egy versenyjáték esetén alapvető fontosságú a tökéletes élmény elérése érdekében. Még szerencse, hogy a remek zene elfeledteti minden bosszúságunkat, akkor is, ha az olykor irritáló hangú narrátor nem átall belerondítani az összképbe. Mindössze az irányítás miatt fájhat a fejünk, ugyanis billentyűzeten sajnos nem az igazi. A gombkiosztás ugyan rendben van, de a periféria a kialakításánál fogva egész egyszerűen alkalmatlan rá, hogy élvezetessé tegye a repülést – hiába, manapság minden gamernek kell egy gamepad.

REMEK VÁLASZTÁS

Mielőtt a végértékelésre térnék, muszáj megjegyeznem, hogy letölthető játék ellenére a Skydriftben van tartalom dögivel, mindent feloldani tízórákba telhet, még a legelvetemültebb Besenyei Péter imitátoroknak is. Adott tehát egy jól összerakott, látványos, komoly szavatossággal bíró program, ami mindennek tetejébe még kuriózumnak is minősül. Aki épp beleunt a sok, túlságosan is epikus trilógiába, és alig várja, hogy kikapcsolódjon, nyugodtan ruházzon be a Digital Reality üdvöskéjébe, mert tuti nem fogja megbánni.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

PRO
Remek hangulat, lendületes játékmenet, kellő mennyiségű tartalom.

KONTRA
Gamepad kell hozzá, gyengébb gépeken helyenként beszaggat.

GÉPIGÉNY» 2 magos 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB Shader Model 3.0 VGA, GB HDD

»80%«

EGY APRÓCSKA HELYREIGAZÍTÁS

A 2011/11-es számunkban már közöltünk egy konzolos tesztet a játékról, illetve a DVD-mellékletre felkerült egy videoteszt is, amiben egy félreértés következtében az állítjuk, hogy a Digital Reality csak a kiadója és nem fejlesztője a játéknak. A hibáért elnézést kérünk, a Skydrift teljes egészében magyar fejlesztésű program, és a Digital Reality munkatársai pedig minden tekintetben büszkék lehetnek a munkájukra.

NEMZEDÉKI ELLENTÉTEK

Sonic Generations

[ÍRTA JOHNBART] **Bár a Generationstől az eredetiség olyan távol áll, mint címszereplőjétől a kényelmes séta, a jubileumi etap így is az utóbbi évek legjobb Sonic epizódja lett.**

Sietve hozzátenném viszont, hogy azért herkulesi erőfeszítést nem igényelt eme eredmény, a sorozat ugyanis már évek óta nem igazán találja helyét, köszönhetően a 2003-as Sonic Heroes-zal magabiztosan tönkrevágott 3D-perspektívának. Bár ez a későbbi részek eladásain kezdetben nem mutatkozott meg, az értékeléseken és a hangadó ősrajongók erősödő fanyalgásán már annál inkább, a Sega így úgy döntött, hogy a húszéves jubileumot ünneplő etappal igyekszik mind a veterán, mind a next-gen tábornak kedvére tenni – és mi is lehetne erre alkalmasabb, mint egy díszes „best of" epizód?

IDŐZAVARBAN

„Best of", mivel a Generations voltaképp a széria elmúlt húsz évének kivonata, miután a végigsprintelhető helyszínek mindegyikét láthattuk már valahol: a lista az 1990-es nyitány Green Hilljétől a 2010-es Sonic Color Planet Wispjéig kilenc, korábbi részekből átemelt kontrollerrángató (avagy billentyűzetpusztító) helyszínt foglal magába. A történet szerint ezt egy csipetnyi időutazás teszi lehetővé, a (stílszerűen) 20. születésnapját ünneplő Sonic buliját ugyanis romba dönti egy idődémon, széttépve így a tér-idő kontinuumot, amit hősünk korábbi kalandjainak újraélésével, azaz a pályákon végigrepesztve foltozhat össze (ebben mondjuk nem látom a rációt, de nem is vártam hiteles kvantumfizikai megoldást a problémára).

SANDBOX SONIC

Ami az egész felállást érdekessé teszi, az a tálalás, a Generations ugyanis nem teljesen lineáris: bár a helyszínek egymás után hármasával nyílnak meg előttünk, teljesítésük sorrendje ránk van bízva, ráadásul két módozatban érhetők el: az újhullámos 3D-s verziók mellett mindegyik kapott egy (játékmenetében) 2D-s pályát is. Egyszerű, de nagyszerű döntés ez, utóbbiak ugyanis egy az egyben a korai epizódokra hajaznak, mivel a kétdimenziós mozgás mellett azokon hősünk fiatal alteregója, és a régi részek mozgáskultúrája (a kerékégetésre hajazó Spin Dash, és a légicsapások kivitelezésére alkalmas Spin Attack) is visszaköszön. A rajongóknak már eleve emiatt érdemes elgondolkozni a Generations beszerzésén, de szerencsére tartalom ezen túl is bőségesen akad: a főhelyszínek lenyomásával ugyanis minden pályacsoportban egy rakás kihívás nyílik meg (verseny Sonic cimboráival, káoszsmaragdok gyűjtögetése pár miniboss elporolásával, stb.) amelyekből hármat teljesítve az egyes pályacsoportok közötti bossharcokat oldhatjuk ki. Utóbbiak (az utolsó csatát leszámítva) szintén ismerős momentumok lesznek a széria ismerői számára, panasz azonban ezeket sem érheti…

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Sonic Team, Devil's Details

MŰFAJ
ügyességi platformer

MULTI
online leaderboard

INFO

Gyors, kék, fáj, ha a szemedbe megy, és már fiatal felnőtt – Sonic idén ünnepli huszadik születésnapját, így várható volt, hogy a Sega egy új rész formájában ki is aknázza a jeles alkalomban rejlő pénzügyi lehetőségeket…

GYORS, KÉK, SZÚRÓS

…köszönhetően a technikai háttérnek, a Generations ugyanis brutálisan szép. Légyen szó akár a klasszikus, akár a 3D-s pályákról, a felújított terepek fantasztikusan néznek ki: tűéles textúrák, hatalmas távolságok, és a részletekig kidolgozott mozgó háttér jellemzi őket, felvetve a kérdést, hogy mégis mikor fogja a Sonic Team imigyen feltupírozva kiadni a sorozat korai epizódjait. A látványt tehát nem érheti panasz, a megvalósítás azonban mégsem tökéletes: bár grafikailag a PC-s változat a legizmosabb, a csutkára húzott beállítások igen komoly vasat követelnek: még i7 proci és combos grafkártya mellett is hajlamos néha alaposan beszaggatni a program, ami reflexjáték esetén igen kellemetlen. Hiányolom a dedikált online módokat is a játékból: a 3DS port kétszemélyes multival érkezett, nem értem hát, hogy a többi platformon miért csupán egy online toplistával szúrták ki a szemünket. A legnagyobb nyűgöm azonban mégsem ez, hanem az irányítás: dacára ugyanis, hogy a játék billentyűzettel is tolható, a Generations minduntalan a kontrollerek gombjaira utal játék közben, a billentyűkiosztást „segítő" program pedig szintén megér egy misét, ott ugyanis a kontrollergombokat rendelhetjük billentyűkhöz, nem pedig a játék mozdulatait, ami igencsak igénytelen megoldás.

FUSS NEKI!

Mindezek azonban csak kisebb bosszúságok, Sonic rohanás közben elhagyott tüskéi: a tartalmat (még ha csak látványos újrázás is) panasz nem érheti, a vizuális megvalósítás szintén ütős, kontrollerrel pedig valóban az ügyességen, semmint az irányításon múlik a reflexeinket próbára tevő pályák kitolása. Remek tisztelgés egy húszéves sorozat előtt, bár tartalmát csak a széria rajongói értékelhetik igazán.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Tartalmas, változatos és egyre nehezedő pályák, számtalan ráncfelvarrt klasszikus 2D-s szint, gyönyörű tálalásban.

KONTRA
A billentyűzetes irányítás felejtős, a játék izmosabb PC-n is hajlamos néha akadozni, nincs multi.

GÉPIGÉNY» Kétmagos 2.0 GHz-es processzor, 2 GB RAM, 512 MB SM 3.0 grafkártya, 11 GB HDD

»86%«

A LEGENDÁKON NEM FOG AZ IDŐ VASFOGA

[ÍRTA **CHOCHO**] **Korunk HD remake áradatának kiemelkedően igényes darabja a Halo Anniversary, s bár ez egy régi játék újrakiadásakor nem szokványos szempont, a Bungie terméke a jelenlegi piacon is megállja a helyét. Master Chief páncélja alig kopott valamit.**

Az első Halo 2001 nagy meglepetése volt. Konzolos FPS, ami képes eladni a nem túl vonzó Xboxot, és feltűzni a játékipar térképére a Microsoft fekete dobozát? Persze, ma már ez nem meglepő, sőt, épp ellenkezőleg, a piacot az elsősorban konzolra írt FPS-ek uralják (Call of Duty, kell többet mondanom?). Akkoriban viszont teljességgel hihetetlennek tűnt, hogy egy tévére köthető, kontrolleres masina épp egy emberszimulátorral robbantson bankot. Pedig így történt, dőltek a dollármilliók, és ami régen az újdonság varázsával hatott, mára gigantikus üzletté nőtte ki magát. Mi sem bizonyítja jobban a Halo franchise nagyságát, mint hogy a Microsoft időt és pénzt nem sajnálva elkészíttette az első rész HD változatát. Ez a felújítás viszont nem csak magasabb felbontást jelent, hanem komplett újradizájnolást, hogy Master Chief páncélja 2011-es sztenderdekhez mérve is tündökölhessen.

Felújított változat a régi rajongóknak és azoknak, akik eddig még nem játszottak a legendás Halo első részével.

HA LENNE MÉG UJJAM, KERESZTBE TENNÉM

Akik esetleg egy kő alatt éltek az elmúlt tíz évben, és sosem találkoztak a Halo jelenséggel, elég annyi információ, hogy egy sci-fi FPS-ről van szó, amiben egy Master Chief nevű (illetve rangú, de ez hosszú sztori) szuperkatonát alakítunk, hogy felvegyük a harcot a gonosz földönkívülieket tömörítő Covenanttal. A történet szerethetően blőd, a játékmenet pedig kész forradalom... volt 2001-ben, ma már inkább a nosztalgikus jelző illik rá. A pályák többsége hatalmas, nyílt terep, amin adott véges számú, de így is bőven túlerőben lévő ellenfél. A dolgunk mindössze annyi, hogy eljussunk a következő checkpointig, ez viszont a program nehézségéből kifolyólag koránt sem egyszerű feladat. Akik korunk gyermeteg cső-FPS-eihez szoktak (hadd ne kelljen példálózni), minden bizonnyal nehezményezni fogják, hogy elég a legkisebb óvatlanság, és a játék máris halállal büntet. Mivel pedig a mentések között sokszor fájóan hosszú idő telik el, kénytelenek vagyunk beletanulni a Halóba, ha nem szeretnénk szitkozódással tölteni az egész végigjátszást. Furcsa, de játékélmény terén a program viszonylag fiatalos tudott maradni. Kicsit bosszantó, hogy a sztori második fele tulajdonképpen az első pályáit vonultatja fel, visszafelé (igen, ezt már tíz éve sem szerette senki), illetve akadnak nagyon monoton szakaszok, amiket egy teljesen új játék esetén már illendő kihagyni. De ezen apró kellemetlenségek ellenére kijelenthetjük, hogy az eredetileg a Bungie által fejlesztett háború még ily sok idő után is kellemes szórakozást ígér.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Bungie / 343 Industries / Saber Interactive

MŰFAJ
FPS

MULTI
2 fős co-op, 16 fős kompetitív

INFO

A Halo Anniversary a 2001-es Halo: Combat Evolved újrakiadása, átdolgozott, kibővített grafikával. Kizárólag Xbox 360-ra jelenik meg dobozos formában, ára hazánkban 10990 forint.

CORTANA ÚJ FRIZURÁJA

Ennyit tehát a legendáról dióhéjban, és most lássuk, miben nyújt többet az Anniversary a 2001-es Halónál. Az első, és legnyilvánvalóbb változás a tálalást illeti. A grafika önmagában véve szép lett, a fejlesztők a portolás során igyekeztek a

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HASZNÁLD A PISZTOLYT!
A játékban megszerezhető legelső fegyver a pisztoly, ami kétszeres zoomjának és brutális tűzerejének hála a Halo talán legjobb fegyvere. A legkeményebb ellenfélnek számító Huntereket is érdemes ezzel leteríteni: hátulról elég egyetlen lövés, és végük.

VONULJ FEDEZÉKBE!
A Halóban a rambózás egyenlő a halállal, és bár 2001-ben még (szerencsére) nem volt divat a fedezékrendszer, érdemes minden egyes tereptárgyat segítségnek tekinteni, ugyanis a folytonos túlerőn csak megfelelően taktikus mozgással kerekedhetünk felül.

SHOTGUN! SHOTGUN!
A shotgunt viszonylag későn kapjuk meg, de amint a kezünk ügyébe kerül, használjuk a Flood katonák ellen. Ezek a szörnyek szinte minden más fegyverrel szemben ellenállóak, de a shoti egyetlen lövéssel képes lerendezni őket. A spórákra jó a plazma is.

FELEJTŐS TÁRSAK
A Halo első részében a társak csak golyófogónak voltak jók - sajnos ezt a tulajdonságukat Anniversaryben is megőrzik. Legjobb, ha egyáltalán nem foglalkozunk velük, mi több, a Warthog géppuskájáról is rángassuk le őket, mert iszonyú bénán céloznak.

Izzanak a plazmafegyverek, és a Haloban ismét érzi az ember, hogy milyen is a valódi küzdelem!

Ha eléd kerül egy Hunter páros, akkor ideje, hogy elgondolkodj a megfelelő taktikán. Futni se szégyen!

A LEGJOBB ACHIEVEMENTEK

AZ EREDETI HALO: COMBAT EVOLVEDBEN MÉG NEM VOLTAK ACHIEVEMENTEK, DE AZ ÚJ VERZIÓT MÁR BŐVEN MEGSZÓRTÁK DIGITÁLIS JUTALMAKKAL. MI PEDIG IGYEKEZTÜNK ÖSSZEGYŰJTENI A LEGKEMÉNYEBBEKET.

THAT JUST HAPPENED
Legalább Heroic fokozaton kell teljesíteni a kampány Library pályáját úgy, hogy egyszer sem halunk meg. Ajánlott lassan, taktikusan haladni és sokat táncolni harc közben.

SPEED RACER
Újabb achievement a Library pályához, ha még nem szeretnénk eléggé: Legendary fokozaton kell átjutnunk rajta, legfeljebb 30 perc alatt. Csak mazochistáknak ajánljuk!

LOOK OUT FOR THE LITTLE GUYS
A cél, hogy legalább Heroic nehézségen játszva úgy jussunk át a Two Betrayals küldetésbe, hogy egy Gruntot sem ölünk meg. Nem lesz könnyű, mert minden tele van velük...

BEACHHEAD
A The Silent Cartographer pályán, legalább Heroic fokozaton érjük el, hogy egyetlen tengerészgyalogos se haljon meg. Használjatok pisztolyt, azzal könnyebb a fejre menni.

LIVING LEGEND
Az utolsó szupernehéz achievement természetesen a játék Legendary végigjátszásáért jár. A kooperatív móddal persze megkönnyíthetitek a dolgot, úgy messze nem olyan durva.

látványt a Halo: Reachben látott szinthez igazítani. Mivel viszont a programkódon egy sor nem sok, annyit sem írtak át, a régi és az új találkozása kissé bizarr összképet eredményezett. A textúrák, a modellek és a speciális effektusok jól festenek, különösen a robbanások és a tűz megkapó. Viszont az animációk már inkább viccesek, a mimika pedig szimplán megmosolyogtató. Tíz éve még lenyeltük, hogy Jones őrmester dereka egy szempillantás alatt 75 fokba hajlik, de manapság más szelek fújnak, és a bamba, semmibe bámuló Keyes kapitány láttán is csak csóváljuk a fejünket. Persze csodát nem vártunk, lévén csak egy felújításról van szó. De hogy a sebesség sem javult, az már egy kicsit szomorú. Az Xbox hajnalán a Halo, a legtöbb startcímhez hasonlóan, maximum 30 fps-t erőszakolt ki a platformból, bár legtöbbször inkább 20 körül ketyegett a számláló. Ezen pedig semmit sem orvosolt az Anniversary, holott a stabil 30 fps a viszonylag jól optimalizált (és ennél még mindig jóval szebb) Reach után elvárható lett volna. Sebaj, kárpótoljon a Halo egyik érdekes tulajdonsága, mely láttán hajlamosak vagyunk mindent megbocsátani az Anniversarynek: a Back gomb segítségével bármikor (akár videók alatt is) átválthatunk az eredeti grafikára - igaz, az eredeti látvány is marad 720p-ben, de valószínű, hogy a Microsoftnál nem akarták, hogy sokáig tartson a képfelbontás átkalibrálása. Ezekben a pillanatokban érezzük csak igazán az elmúlt idő súlyát, és ekkor értjük meg, miért is szerette mindenki a Halót. Eltelt egy évtized, ez a játék pedig még mindig játszható, sőt, élvezetes. Persze, ha most jelenne meg, ebben a formában nem kapna többet 70%-nál. 2001-ben viszont nem volt megszokott, hogy egy FPS ekkora terepekkel és ilyen jól kiegyensúlyozott arzenállal rendelkezzen. A mesterséges intelligenciáról pedig még nem is beszéltem, holott ez a játék legerősebb oldala, és annak ellenére, hogy a kód milyen régi, még így is sok mai FPS nagyágyút is pironkodásra késztet. A grafikai tuning mellett érdekes újdonság még, hogy minden pályán van egy titkos terminál, ami egy kisebb videóval jutalmazza a megtalálót, ami tovább mélyíti, sőt, mi több, előrevetíti a Halo-univerzum történetét (igen-igen, kapunk homályos utalásokat a Halo 4-re is).

BŰNÖS SZIKRA

A Halo tehát, mint FPS, még most is aktuális, sőt, határozottan jó. Sajnos azonban a motor sebességén túl a 2001-ben forradalmat indító multiplayer sem kapta meg a neki járó figyelmet. Mindössze hat, a Halóból és Halo 2-ből származó pályát kapunk, illetve egy ráadás Firefight mapet, és kész, kifújt, pedig a sorozat első részében több térkép volt, sőt, ezeknél jobbak is akadtak. Fájó pont továbbá, hogy még ez a kevéske multi sem szerves része az Anniversarynek: a pályák gyakorlatilag a Reach többjátékos módját lovagolják meg, sőt, akinek megvan a Bungie hattyúdala, az a dobozban található kód fejében az egész komponenst letöltheti hozzá, hogy az Anniversary lemezét csak a kampány vagy a kooperatív mód kedvéért kelljen betennie a gépbe. Nyilván több ez a semminél, hisz az első Halót sosem játszhattuk Live-on, illetve a játék talán legjobb pályája, a Timberland is csak a PC-s változat sajátja volt. De figyelembe véve, hogy ez a játék miért maradt olyan sokáig népszerű, talán jobban megerőltethették volna magukat a játékot fejlesztő 343 Industriesnál. Enyhülést jelenthet, hogy legalább a kooperatív móddal minden rendben, megőrizte az alapjáték összes pozitívumát. Ráadásul nem csak online, de egy tévé előtt ülve is végig lehet vinni a sztorit egy barátunkkal, ami remek alkalmat ad a nosztalgiára.

NAGY UTAZÁS

Tíz év után majdnem teljes áron kiadni egy régi játékot egy új konzolra nagy felelőtlenségnek tűnik. Biztos, hogy sokan homlokráncolva meredtek az értékelésre, mormogva, hogy „megint egy túlértékelt rókabőr". Habár tény, hogy a Halo Anniversary nem tökéletes, és szomorúak vagyunk, amiért a fejlett technikát csak és kizárólag a látvány felturbózására használták, érintetlenül hagyva az ingadozó teljesítményt és a megannyi, már 2001-ben is bosszantó programhibát, de összességében nézve fejet kell hajtanunk a fejlesztők előtt, hisz teljesen új platformra építettek egy hányatott sorsú játékot, ami végül annyira jó lett, hogy még tíz év után is van értelme kipróbálni.

KÖVESD A NYILAKAT
Az eredeti Halo legszívatósabb pályája, a köztudatnak örvendő Library visszatér. Az alapjátékban nagyon könnyen el lehetett tévedni benne, ezért aztán az új grafikában kéken világító nyilak jelzik a földön a helyes irányt. Köszi srácok, ideje volt!

VÁLTS GRAFIKÁT!
Néha előfordul, hogy annyi csicsa van a képernyőn, hogy nem vesszük észre a köztük megbúvó ellenfeleket (jó példa erre a Covenant űrhajó első szintje). Ilyenkor kell rátenyerelni a Back gombra, mert a régi látvány mellett sokkal átláthatóbb a terep.

ELITE KÉPZŐ!
Az Elite-ek nem olyan szívósak, mint a Hunterek, de sokkal agilisabbak, és ráadásul újratölthető energiapajzsuk van. A legjobb módszer ellenük, ha a plazmapisztoly túltöltésével lelőjük róluk az energiamezőt, majd kispisztollyal főbedurrantjuk őket.

TANKRA FEL
A Halo járműparkja telis-tele van jobbnál-jobb darabokkal, a csúcsot viszont kétségtelenül a skorpió tank jelenti. Sajnos a kampány során csupán egyszer lesz alkalmunk vezetni, így érdemes kiemelten odafigyelni rá, hogy minél tovább bírja szuflával.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/2221

»Akik még nem találkoztak az első résszel, készüljenek, mert tíz éve még kissé más szelek fújtak az FPS-ek környékén, így van benne kihívás dögivel.

»CHOCHO

PRO
Kiváló múltidézés, amit minden nosztalgiázni vágyónak bátran ajánlunk.

KONTRA
A multiplayer lehetne kidolgozottabb, és egy kis finomhangolás sem ártott volna.

»80%«

AZ UTOLSÓ SHOW JOGÁN

[ÍRTA **MIGUEL**] **Az utolsókat rúgja a Wii, de ez nem jelenti azt, hogy a Nintendo félvállról venné a kihívásokat: 2011 végére például végre elkészítették az első igazán önálló, előd nélküli Zelda-játékot, és ha már nekiveselkedtek, hát rögtön a kiválóig szaladtak.**

Kicsit hihetetlen, hogy a 2006-os megjelenés óta ez az első olyan Zelda-játék, ami kizárólag Wii-re készült el, pedig így van: a többszörös díjnyertes Twilight Princess egy Gamecube játék portolása volt, a Link's Crossbow Traininggel meg csak azok találkoztak, akik (hozzám hasonlóan) megkapták a Wii Zappert egy barátjuktól karácsonyra 2006-ban. Ennél a ténynél már csak az furcsább, hogy a Nintendo a konzol fősodorban töltött utolsó hónapjaira időzítette a Skyward Swordöt, mások talán megvárták volna a Wii U premierjét – szerencsére a japánok (legalábbis ezek a japánok) nem úgy gondolkoznak, mint mások.

Egy sokat látott univerzum tapasztalt hősének legújabb kalandja egy leírt platformon – innen igazán szép nyerni

SZÍNES, SZÉLESVÁSZNÚ

Általában véve igaz, hogy egy-egy konzolgeneráció utolsó időszakában jelennek meg az adott gépre a legszebb játékok, és nincs ez másképp a Wii-vel sem. Az alapvetően nem túl potens masina a Skyward Sword megjelenítése közben megtáltosodik, és túlzás nélkül olyat mutat, amit sosem vártunk tőle: szépen komponált mozifilmet. A szereplők közül nem csak a főbb karaktereket sikerült emlékezetesre, sőt, könnyen megkülönböztethetőre programozni, de a különböző mellékszereplők és ellenségek is megkapták a szükséges figyelmet, és nem elhanyagolható tény, hogy a minket körülvevő világot is sikerült átlagon felülire festeni. Nem véletlenül használom a „festeni" szót, a szépségnek ugyanis ára van: a környezet elemei úgy válnak egyre inkább laza ecsetvonásokból valóságos tárgyakká, ahogy közeledünk hozzájuk. Megszokott módszer ez, azonban a lépték elsőre kicsit furcsa lesz. Persze amint megszoktuk, máris elveszünk a vibráló, meseszerű látványban, és elkezdünk arra figyelni, ami a lényeg. Például arra, hogy a korábbi játékokhoz képest teljesen más helyzetből kezdünk. A Skyward Sword előtörténet, Link és Zelda fiatalkoráról szól, vagyis arról, ahogy az elmúlt huszonöt év kalandjai elkezdődtek. A felhők között megbúvó induló helyszín nem a korábban megszokott Hyrule, hanem az a város, ahol a két fiatal felnőtt. Skyloftban mindenki ismer mindenkit, Linknek barátai, és persze ellenségei vannak, nem az ismeretlen félhomályban futkározunk fel-alá, hanem az otthonunkban. Persze az idilli állapotok nem tartanak sokáig, Zelda a szokott módon bajba keveredik, és Link tizenhatodik kalandja arról szól, hogy is kerekedtünk fel legelőször.

Furcsamód a játék leggyengébb része pont az eleje. Nem is feltétlenül az oktató szekció létezésével van gond, inkább azzal, ahogy itt tálalják. Folyamatos olvasásra kényszeríteni a játékosokat már a kaland legelején elég bátor próbálkozás 2011-ben, a funkcionális analfabetizmus hajnalán, de a Skyward Sword mégis ehhez az eszközhöz folyamodik, ráadásul a DS-en már megszokott (de meg nem szeretett) módon a szövegek kiírását siettetni vagy elnyomkodni sem lehet. (Itt szeretném megemlíteni, hogy mennyire elegem van a Nintendo-játékok nyökögéséből. Egyezzünk meg valamiben: vagy legyen normális szinkron, vagy ne legyen semmi, de ezt a bárgyú makogást egyszer és mindenkorra felejtsük el, köszi.) Szerencsére ha egyszer átvergődünk az első egy órán, máris beindulnak a dolgok, és kezdetét veszi az igazi kaland.

ADATOK

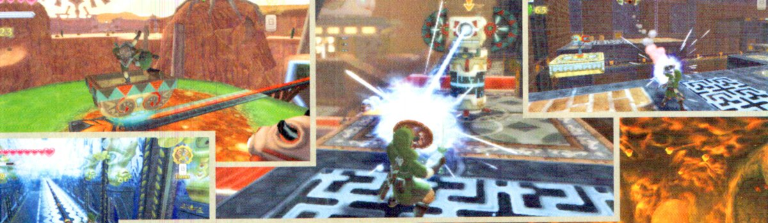
KIADÓ
Nintendo
FEJLESZTŐ
Nintendo EAD
MŰFAJ
Akció-kaland
MULTI
nincs

INFO

Az eddigi kalandoknak helyet adó Hyrule helyett most a felhők között úszó Skyloftból indulunk, és ide sokszor vissza is térünk majd a kalandok során. Szerencsére nagyon jól sikerült, kedves kis város ez, ahol nemcsak pihenni, de kereskedni is tudunk.

HÁRÍT, HÁRÍT, SZÚR

A Skyward Sword sok összetevőjében más, mint az eddig megjelent részek. A korábban tapasztalt, már-már sandboxos felépítés helyét most a hubos, központosított, meglehetősen erősen felülvezérelt játékmenet veszi át, ezért cserébe viszont olyan moziélményt kapunk, amit eddig Linkként sosem sikerült átélni. Szerencsére a felfedezés öröme és izgalma nem veszik el, továbbra is ezernyi barlang várja, hogy megnézzük, mi van a legvégén, azonban ha a fő szál küldetéseire



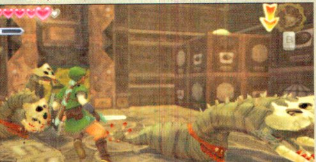
Templomok, barlangok, csapdák, ellenfelek – egy perc nyugta nincs az embernek, ha Zeldát keresi...

KARDOS VÍVÓDÁS

A 2010-es E3 egyik legkínosabb előadása pont a Skyward Sword bemutatója volt. A Shigeru Miyamoto által levezényelt szösszenet célja pont az lett volna, hogy bemutassa a Skyward Sword forradalmi kardozás-megoldását: először egy másik fickó bénázott, majd Mijamoto a kivetítőről a színpadra teleportált, hogy megmutassa, hogy is kell ezt csinálni. Eddig tartott a megrendezett rész, azonban hiába kezelte a játékot innentől a főfejlesztő, Link nem lett nagyságrendekkel ügyesebb. 2011. nyarán egy interjúban aztán egy másik fejlesztő, Eiji Aonuma elkottyantotta, hogy egy időre ki is vették a MotionPlus-os kardozást a repertoárból, és csak az után tették vissza, hogy a Wii Sports Resortban Katsuya Eguchinak sikerült normálisan működő, a valóságos mozgást jól lekövető vívást létrehoznia. Szerencsére a Skyward Sword végleges változatában már nyoma sincs ezeknek a nehézségeknek.

koncentrálunk, hamar feltűnik, hogy a játék nem utat mutat, inkább irányítja a következő lépésünket. A 60-70 órányira rúgó játékmenetbe, és az irányításba implementált újításokat leginkább a harcban vesszük majd észre. A küzdelmek legérdekesebb része mindenképp a Nunchuckra épített pajzs lesz, hiszen amíg a jobb kezünkben tartott WiiMote-tal csapkodunk, addig a bal kezünkben tartott, szakócaszerű kontrollert magunk elé emelve védekezhetünk (illetve ha bokszolunk

A harcra optimalizált irányítás „békeidőben" eleinte okozhat meglepetéseket, de fél óra alatt mindenki átszokik, anélkül, hogy észrevenné



vele egyet a levegőbe, taszíthatunk egyet az ellenfelünkön). A meglehetősen intuitívnak hangzó rendszer szerencsére a valóságban is működik, azonban ez önmagában még kevés lenne ahhoz, hogy a háromnapnyi tiszta játékidő nagyobbik részét kitevő harcok élvezetesek legyenek. Szerencsére a Nintendónál is sejtették ezt, így végre (legegyszerűbb összecsapásokat leszámítva) minden ellenfélnek saját intelligenciája van. Vége az összevissza csapkodásnak, itt az idő, hogy harcmodorod legyen, és ha már kialakítottál egyet, légy képes arra is, hogy az egészet sutba vágva újat dolgozz ki. A pajzsod nem bír ki mindent, a támadásaid pedig nem mindig érnek célt – a sikerhez idő, türelem, jó megfigyelőképesség, és persze ritmusérzék kell.

Ahogy említettem, nem csak a küzdelmek alatti irányítás kapott nagygenerált, de az a mód is, ahogy a távirányítókkal általában használjuk a játékot. Körülírni nehézkes lenne, de ha kipróbálod, rájössz, hogy bizony van mit megszokni az első néhány alkalommal, és ebben a furcsa szögben álló, automatikus kamera sem segít – aztán, ahogy az a Nintendo játékaival már csak lenni szokott, egyszer csak összeáll a kép, és onnantól nem érted majd, hogy másoknak miért nem olyan egyértelmű, hogy merre van az előre.

BARLANGBA DOBOLOK

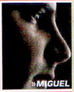
Átdolgozták a játékmenetet, a harcrendszert és a grafikát, a történetvezetés is új, és ha már ennyi helyen belenyúltak, a Zelda-játékok egyik legfontosabb részét alkotó dungeonok sem maradtak érintetlenül, és talán az egész nagy nóvumhalmazban ez a rész sikerült hibátlanra. A sorjázó barlangok és templomok szinte mindegyike a sorozat legjobb pillanatait idézi, mindegyikben találni olyan pontokat, amik megdolgoztatják a játékost, és annak ellenére is könnyedén elakadhatunk hosszú percekre, hogy a megoldás majd' kiszúrja a szemünket. A korábban említett grafikai reform a zárt területeken ugyanolyan jól érvényesül, nem kockafalak között szaladgálunk, hanem emlékezetes helyszíneken szaladgálunk.

A Skyward Sword személyes megítélésem szerint nem a valaha megjelent legjobb Zelda-cím, azonban az biztos, hogy az egyik legjobban összerakott játék, ami csak Wii-re megjelent. Pokolian szórakoztató, tartalom szempontjából sok PC-s társát lekörözi, azonban nem hiányoznak belőle a furcsa, döcögős megoldások sem. Szerencsére ezek vannak kisebbségben, és mivel előtörténetről beszélünk, most azok is belevághatnak a kalandba, akiknek fogalmuk sincs arról, ki a frász az a Zelda, és ki ez a zöld sapkás Link alak. Túlzás lenne azt állítani, hogy ezért az egy játékért megérné megvenni karácsonyra a Wii-t, de jövőre, a Wii U megjelenése után leértékelt készletek idején érdemes lesz elgondolkozni azon, hogy pár tízezer forintért részese lehetsz a videojáték-történelem egyik legjobb univerzumában játszódó, igencsak korrektül összerakott játéknak.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/2196

»Jól összerakott, tartalmas csomag, számos jól eltalált, és néhány elhibázott választással – a Wii végnapjaiban sikerült a platform egyik legjobb játékát elkészíteni.



»MIGUEL

PRO
Korrekt előtörténet, hangulatos grafika, alaposan átgondolt harcrendszer

KONTRA
Néha picit vontatott, néha túlságosan fogja a kezünket, és hát ez a szinkron helyetti motyogás...

»85%«

A 2011-ES ÉV LEGJOBB GYŰJTŐI KIADÁSAI

A prémium kínálat bűvöletében

[ÍRTA KRYSS] Akárcsak tavaly, 2011-ben is el voltunk látva sok-sok nagyszerű gyűjtői kiadással. A lista összeállításánál idén a választott téma játékhoz való illeszkedését, valamint a felhasznált anyagok minőségét tekintettük elsődleges szempontnak. Mint azt majd látni lehet, ezúttal inkább a nagy, mindenféle extrával telizsúfolt, igazán drága csomagok hódítottak.

10 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 HARDENED EDITION

KIADÓ **ACTIVISION** MEGJELENÉS **2011. NOVEMBER 8.** ÁR **KB. 28 000 FT**

A Call of Duty visszatérő vendég, hiszen a Black Ops is helyett kapott a tavalyi listán, igaz, akkor a távirányítós autóval ellátott Prestige Edition kiadással. Mindenki meglepetésére idén csak egy egyszerűbb – bár olcsónak épp nem nevezhető – változattal készült a kiadó a Modern Warfare 3 megjelenésére. A Hardened Edition név megmaradt, amely ezúttal is egy különleges, nagyon érdekes mintázattal ellátott dobozt jelent, melybe a rajongók számára sok értékes extra került. A minőségi Steelbook szerencsére nem marad ki a csomagból, amely mellé bekerült az egyéves Call of Duty Elite előfizetés, csak úgy, mint az exkluzív letölthető tartalmak. A legérdekesebb elem mindenképpen az a bizonyos gyűrött napló, melyben a sztorihoz kapcsolódó, kézzel írott feljegyzéseket találunk 100 oldalon.

Fémdobozos alapjáték a megszokott minőségi kivitelben.

A csomag legérdekesebb elem a kézzel írott napló, a játék sztorijához kapcsolódó feljegyzésekkel.

9 INFAMOUS 2 HERO EDITION

KIADÓ **SONY** MEGJELENÉS **2011. JÚNIUS 10.** ÁR **KB. 18 500 FT**

A Sony csomagok mindig nagyon különlegesek. Az inFAMOUS 2-ból a sajtói kiadás egészen elképesztő volt, de mivel erre a listára csak a mindenki számára elérhető változatok kerülhetnek fel, ezért a szintén kiváló Hero Editiont válogattuk be 2011 legjobbjai közé. A nagy dobozra ezúttal nem csak a kacatok miatt volt szükség: egy minőségi, a mindennapokban is nagyszerűen használható táska került a csomagba! Az inFAMOUS 2 logóval és Sly Cooper felvarróval díszített extra tényleg nagyszerű, erős varrásai miatt pedig biztosan hosszú ideig tartós lesz. A 20 cm magas szoborról szintén legekben beszélhetünk: a részletesen kidolgozott, minőségi anyagokból álló Cole figura szintén hibátlan. Mindezt megtetézi még a Super Voucher is, melynek köszönhetően sok-sok exkluzív letölthető tartalomhoz jutunk hozzá.

Az egyik leghasznosabb gyűjtői extra, egy strapabíró hátizsák, amit bárki büszkén viselhet.

A szobor részletes, igazi precíz munka, a rajongók polcának éke.

8 WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE COLLECTOR'S EDITION

KIADÓ **THQ** MEGJELENÉS **2011. AUGUSZTUS 26.** ÁR **KB. 30 000 FT**

Mindenképpen pozitív meglepetés volt a Space Marine gyűjtői kiadása, mivel az előzetes képek és infók alapján kezdetben csak egy átlagos darabnak tűnt. Amikor először megláttuk, akkor elképedve adtuk körbe, hiszen ilyen igényes csomagolást eddig csak a World of Warcraft CE-k esetében láttunk. A könyvet formázó doboz minősége első osztályú, amelyet a csillogó fényezés is jelentősen feldob. Ezt kinyitva jön a második sokk, hiszen a Warhammer világából ismerős pecsét tökéletes replikáját vehetjük kézbe, mely szintén kifogástalan részletességgel került kidolgozásra. A keményfedeles, A4-es formátumú művészeti album hozza az elvárt szintet, belsejében sok-sok oldalon találunk érdekes artworköket a fejlesztés különböző stádiumaiból. Játékból csak az egyszerű kiadású került a csomagba, viszont e mellé megkapjuk a hivatalos zenéket tartalmazó CD lemezt is.

A csomagban található pecsétreplika bizonyosan minden rajongó álma.

Már eleve a doboz sem snassz, hiszen egy szépen megmunkált könyvet formáz.

7

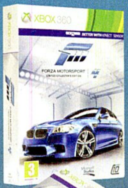
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM COLLECTOR'S EDITION

KIADÓ **BETHESDA SOFTWORKS** MEGJELENÉS **2011. NOVEMBER 11.** ÁR **KB. 45 000 FT**

Amellett, hogy maga a játék nagyszerűre sikeredett, a Skyrimnek még a gyűjtői kiadása is hihetetlenül igényes lett. A doboza a második legnagyobb, amit valaha láttunk (az első a Crysis 2 Nano Edition), amelyre szükség is van, hiszen egy méretes sárkányszobrot rejt a pakk. A legapróbb részletekig kimunkált tárgy biztosan a gyűjteményes polc legkomolyabb dísze lesz, hiszen már messziről is látni, hogy erre bizony nagyon odafigyeltek. Magában a művészeti albumért is jelentős összegeket kértek volna el, ha az külön jelenik meg, hiszen amellett, hogy bőrborítással van ellátva, még a belső tartalom is kiemelkedő. Egyetlen negatívum talán az, hogy nagyon húzós az ára, de az effajta minőségű dolgokért a rajongóknak nem szabad sajnálniuk a pénzt. Ritka példány lesz, hiszen a legtöbb boltból már rögtön előrendelésben elfogyott az összes példány.

De nem csak a szobor igényes, hanem a bőrborítású művészeti album is.

A Skyrim csomagban található szobrot egyetlen szó írja le tökéletesen: elképesztő!



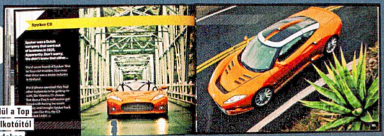
FORZA MOTORSPORT 4 LIMITED COLLECTOR'S EDITION

6

KIADÓ **MICROSOFT STUDIOS** MEGJELENÉS **2011. OKTÓBER 14.** ÁR **KB. 20 000 FT**

Az autósport rajongók bizonyára örültek a Forza Motorsport 4 gyűjtői kiadásának (a fent megjelölt hivatalos ártól itthon olcsóbban is szert lehetett rá tenni). Az egyedi borítóval ellátott papírdobozos kiadás egy Steelbookot, valamint egy keményfedeles művészeti albumot rejt. A letisztult fémdobozt sok esetben pozitívumként fogjuk fel, azonban a Forza 4 esetében kizárólag a játék logója került rá – mi egy sokkal fantáziadúsabb változatot is el tudtunk volna képzelni. A csomaghoz járó artbook ezzel szemben már pozitívabb összképet ad, hiszen a Top Gear szerkesztőinek közreműködésével készült kiadványban 96 oldalon láthatunk jó minőségű képeket (ezek egy része a játék fotómódjában készültek), viszont a szövegek egy az egyben az Autovistából lettek átemelve. Exkluzív DLC autókból is meglehetősen sok került a Forza 4 gyűjtői kiadásába.

Fémdoboz és egészen különleges artbook, a DLC-k mellett ezt nyújtja a Forza 4 pakk.



Az albumon belül a Top Gear sorozat alkotóitól olvashatunk érdekes megjegyzéseket.

5

KILLZONE 3 HELGHAST EDITION

KIADÓ **SONY** MEGJELENÉS **2011. FEBRUÁR 22.** ÁR **KB. 32 000 FT**

A Killzone 3 még az év elején jelent meg, de nem feledkeztük meg arról, hogy volt egy igazán nagyszerű csomag is belőle Helghast Edition névvel. Már régóta adva volt a Helghast katona sisakját formázó dísz lehetősége, viszont erre egészen a harmadik részig várni kellett. A kérdésre, hogy megérte-e, egyértelműen azt a választ tudjuk adni, hogy igen, hiszen egy minden elemében kiváló extra ez. A minőségét tekintve abszolút elégedettek lehetünk – bár igaz, hogy a sisak műanyagból készült, viszont a kidolgozottságra nem lehet egyetlen rossz szavunk sem. Az Európában megjelent változatban a csomaghoz a játék fémdobozos változata jár (a tengerentúlon csak sima kiadással volt kapható), amely szintén gyönyörűre sikeredett. Ha mindez nem lett volna még elég, akkor elmondjuk, hogy egy szép figura is a pakk részét képezi.

Hatalmas doboz, amely igazi kincseket rejt a rajongók számára.

Hiába készült műanyagból, a Helghast katonai sisak még így is lenyűgöző.

4 RESISTANCE 3 SURVIVOR EDITION

KIADÓ **SONY** MEGJELENÉS **2011. SZEPTEMBER 9.** ÁR **KB. 31 500 FT**

Az idehaza hivatalosan is forgalmazott Resistance 3 Survivor Edition volt ez az első olyan csomag, melynek nevét lefordították magyarra, így ennek megfelelően „Túlélő kiadás" felirat jelent meg a dobozon (mi maradunk az eredeti névnél). A külső védőkarton dombornyomott elemekkel díszített, amely újfent bizonyítja, hogy a Sony exkluzív játékok gyűjtői változatainál minden apró részletre odafigyelnek. Belül úgyszintén ehhez hasonló igényességgel találkozunk, hiszen a legfontosabb extraként említhető vászontáska kiváló minőségű lett. A játékból a fémdobozos verzió került a csomagba, és ezt az idei év egyik legszebb Steelbookjának tekinthetjük. A csomag további elemei, úgymint a játékkatonák, a főhős kézzel írott naplója, a kártyapakli, valamint a céltábla poszter szintén a játék témájához nagyszerűen illő extrák.

Különlegesség egy napló képében, ami a főhős feljegyzéseit rejti.

A csúcs egyértelműen a vászontáska, hiszen a való életben is simán megállja a helyét.

Resistance mintázatú kártyapakli, amivel még az időt is el lehet ütni, ha netalántán elmegy az áram...

3 GEARS OF WAR 3 EPIC EDITION

KIADÓ **MICROSOFT STUDIOS** MEGJELENÉS **2011. SZEPTEMBER 20.** ÁR **KB. 35 000 FT**

A dobogó legalsó fokára a Gears of War 3 gyűjtői kiadása került. Már a külső dobozt nézegetve is sejteni lehet, hogy egy nagyon komoly csomaggal van dolgunk, viszont kibontva egyértelmű lesz, hogy miért is lett azonnal a kedvencünk. Elsőként ott van a Marcus Fenix szobor, amin minden részletre figyeltek, és a közeli képek is csak nehezen tudják visszaadni azt a mértékű kidolgozottságot, mint amit élőben megvizsgálhatunk. Az Epic Edition megvásárlásával a Limited Editionre is szert teszünk, amely egy zászlót, Adam Fenixhez kapcsolódó iratokat, valamint egy fogaskerék formájú medált (belegravírozva a DLC-k elérését segítő kódot láthatjuk) is tartalmaz. A Gears of War 3 Epic Edition minden egyes szegletén érezhető az odafigyelés, éppen ezért erősen ajánljuk a beszerzését. A vásárlás mellett a korlátozott darabszám is meghatározó érv lehet.

A Marcus Fenix szobor kidolgozottsága például szolgálhat minden más kiadó számára.

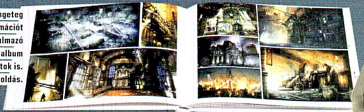
Az Epic Edition egyben tartalmazza a Limited Editiont is, így már ezért is érdemes beruházni a csomagra.

2 BATMAN: ARKHAM CITY COLLECTOR'S EDITION

KIADÓ **WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT** MEGJELENÉS **2011. OKTÓBER 21.** ÁR **KB. 24 000 FT**

Szerencsénkre a Batman: Arkham City Collector's Edition minden platformra megjelent, ami mellett külön öröm, hogy maga a kiadás is igazán kiválóra sikeredett. A doboz szokatlan kialakítása miatt - ahol a műanyag védőburát leemelve az oldalfalak ledőlnek - a meglepés-faktor is jelentős; nagyon örömteli, hogy nem a szokványos megoldást alkalmazták. A csomagolás mellett a másik fő ok, amiért az Arkham City az előkelő második helyet tudta megszerezni, az nem más, mint a gyönyörű szobor. A Batman figura részletekbe menően kidolgozott, ahol a minőségérzethez a súly is jelentős mértékben hozzájárul. A Gotham Knight DVD lemeze mellett kapunk még egy kiváló minőségű keményfedeles művészeti albumot, melynek utolsó oldalán a játék lemezét is megtalálhatjuk. Ebből a csomagból idehaza egy másik verzió is beszerezhető volt, ebben a Gotham Knight DVD helyett letölthető zenét, illetve számos extra DLC-t találhattunk.

A Batmant formázó szobor még a Skyrim sárkányát is túlszárnyalja a kidolgozottság terén.



A rengeteg információt tartalmazó művészeti album egyben DVD-tok is. Stílusos megoldás.

Az Explorer Edition doboza egy ládát rejt, ami már önmagában is egy fantasztikus dolog.

A bőrszíjon lógó gyűrű nem csak dísz, de valódi kiegészítő is lehet a rajongók számára.

1

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION EXPLORER EDITION

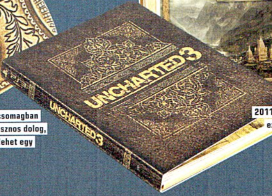
KIADÓ **SONY** MEGJELENÉS **2011. NOVEMBER 2.** ÁR **KB. 37 000 FT**

Elérkeztünk 2011 legjobb gyűjtői kiadásához, amely idén is egy platform exkluzív cím lett: az Uncharted 3: Drake's Deception Explorer Edition viszi haza a PC Guru díját! A csomag nagyszerűen illeszkedik a játék hangulatához, hiszen egy ládában kapjuk készhez a játékban fellelhető tárgyakat. Már magában a külső papírdobozt kézbe véve is érződik a minőség, teljesen biztos, hogy külön a karton kiválasztására is kellő időt fordítottak. A hivatalos fordítás szerinti „Felfedezői kiadás" ládikája fából készült, mely egészen egy igazán nagyszerű és ötletes artwork terül el; az ezen keresztül futó bőr díszítés szintén jelentősen feldobja annak hangulatát. Kinyitva biztosan tátva marad a szánk, hiszen egyből látni fogjuk, hogy mennyi mindent sikerült ide bezsúfolniuk.

Elsőként a különálló kiadásként is megjelent Special Edition játékot vehetjük kézbe, amely egy naplót formáz. A fólia és a műanyag védőtok lehámozása után érezhetjük, hogy a külső borító tapintásra igazán finom anyagból készült, melynek minőségérzetét a dombornyomott feliratok és minták még tovább fokozzák. Ennek belsejében a főhős, Drake kalandjai során készült képeket figyelhetünk meg. Az utolsó előtti oldalon találhatjuk meg a játéklemezt, míg az utolsó lapon helyet kapó kis tárolóban a letölthető tartalmak kódjait leljük. A lentikuláris 3D artwork nyilván a játékon belüli 3D lehetőségekre próbál utalni, viszont ez is egy érdekes extra. A ládában megtaláljuk Drake övcsatját, amely igazán nagyszerű, kellő mértékben autentikus tárgy. Szinte ugyanez mondható el a nyakláncról is, melyet akkor fogunk csak igazán értékelni, ha már játszottunk az Uncharted 3-mal. A szobor ebből a csomagból sem maradt ki, viszont az eddig bemutatott darabokhoz képest egy fokozattal gyengébbre sikeredett. Természetesen az átlagból még így is bőven kiemelkedik, egyetlen komolyabb baja, hogy a figura arca nem igazán hasonlít a játékban megismert Drake-ére. A gyűjteményes polcon természetesen még így is nagyszerűen fog mutatni, akárcsak az Explorer Edition többi eleme.

A szobor ugyan nem rossz, de sokkal jobb lett volna, ha a figura arca hasonlít a főhős fizimiskájára.

Akárcsak a gyűrű, a csomagban található övcsat is hasznos dolog, tökéletes kiegészítő lehet egy farmerhez.



2011-ben divattá vált a naplót formázó extra, de mind közül az Uncharted 3 verziója néz ki a legjobban.

AKIK PROFIK MÓDJÁRA GYŰJTIK A JÁTÉKOKAT: WE COLLECT GAMES

A WE collect games visszatérő vendég a PC Guru hasábjain, hiszen ha gyűjtői kiadásokról van szó, akkor mindenképpen a két testvér által vezetett weboldal az első. A nemsokára két éve aktívan működő hobbiprojekt mára kellően nagyszámú felhasználói bázist alakított ki, amely a hozzájuk hasonló fanatikus játékosokat igyekszik egy csoportba gyűjteni. A korábbiakhoz képest Facebookon is jelentős javulás figyelhető meg az aktivitás terén, hiszen a saját bejegyzéseik mellett, az újonnan bejelentett kiadásokról és egyéb, a témához szorosan kapcsolódó érdekességekről is beszámolnak - bizonyos esetben olyanokról is, amelyekről más oldalakon nem igen hallhattunk. Az oldal szerkesztői megkérdezésünkre elmondták, hogy az elkövetkezendő hónapokban tervezik a weboldal átalakítását, ahol a közösségi funkciók lesznek a középpontban. A céljuk, hogy egy olyan helyet hozzanak létre, ahol az egyes gyűjtők a világ minden tájáról meg tudják osztani egymással a tapasztalataikat. Mi mindenesetre már nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy a jövőben milyen újdonságokra számíthatunk a WE collect games háza táján.

WE
wecollectgames.com

MERT JOBB ADNI, MINT KAPNI!

és egyéb tippek a vásárláshoz...

VEGYÉL ZOMBIT KARÁCSONYRA!

Rohamosan közeledik esztendőnk legszebb (és leghidegebb) időszaka, mikor tanúbizonyságot téve érzelmeinkről ajándékkal kedveskedünk azoknak, kik életünkben jelentős (pozitív) szerepet játszanak: családtagja-ink-barátaink -klántársaink számára igyekszünk örömet okozni az ünnepeket megelőző vásárlási láz alatt összezsákmányolt ajándékokkal. Napjaink informatikával átitatott világában ezek között természetesen egyre több a videojáték és a számítástechnikai ketyere – e terület azonban még sokak számára ingoványos terep (és itt főleg a csemetéiknek jót akaró családtagokra célzok), ahol kellő háttérismeret hiányában könnyű befürödni, ami aztán könnyen gallyra is vághatja a meghitt ünneplést. Felelős gamer lapként természetesen nem várhatjuk tétlenül, hogy ez bárkivel megtörténjék, félkomoly összeállításunkban így számba vesszük a leggyakoribb, vásárlás során elkövetett fatális hibákat. Vezérfonalunkat főleg a témában kevésbé járatosaknak ajánljuk (szóval érdemes megmutatni anyunak-apunak e két oldalt), de a tapasztaltabbaknak is érdemes átfutni, ha másért nem hát önérzetük javítása végett, tudván, hogy ők mindezekre oda szoktak figyelni...

1 CSAK OKOSAN A DLC-KKEL!

Amennyiben játékfüggő kiszemeltünk polca roskadozik a számbajöhető címektől, elegendő lehet egy-két tartalmasabb kiegészítő beszerzése is; ügyeljünk azonban rá, hogy ajándékozottunk birtokában legyen az alapjátéknak, mivel ennek hiányában a meglepetés valóban garantált lesz...

2 FIGYELJ A KÖRNYEZETI VÁLTOZÓKRA!

Bombabiztos ajándékötleteid vannak? Gondold át őket, mert nem biztos, hogy egy meglepetés minden helyzetben megállja a helyét. Nem javallott például masszív hangfalkészlettel megajándékozni kiszemeltünket, ha papírfalas panelházban űzi az ipart, mivel ott sem a szomszédkímélő, sem az üzemi hangerő nem elfogadható: előbbi voltaképp a rendszer kiherélése, míg az utóbbi egy idő után igen sok kézzel írott hirdetőtáblás üzenetet és jószomszédi látogatást indukál (bár kétségtelenül poénos némi Battlefield 3 csatazajjal a frászt hozni a mindig hallgatózó Mariska nénire).

3 VÁLASSZ OKOSAN A KÍNÁLATBÓL!

Perifériákat vásárolni sosem egyszerű, főleg ha szimulátorfogyasztónak nézünk beviteli ketyerét. Természetesen napjaink fanyar-magyar valósága tükrében nem ajánlhatjuk, hogy ez esetben nyúljunk mélyebben a zsebünkbe és fizessük meg a minőséget, egy dologra azonban költségvetéstől függetlenül odafigyelhetünk: olyan eszközt válasszunk, ami ténylegesen kiszolgálja a céljátékokat – a Take on Helicopterst például igen macerás lenne Atari joystickkal kitolni, mint ahogy Xbox-os kormánnyal sem lehet minden PC-s játékban gumit füstölni...

4 VAN AMI KÖNNYEN VISSZAÜTHET...

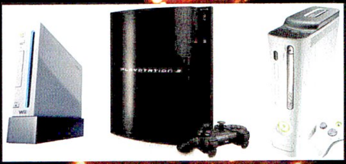
Előfordulhat, hogy egy ajándék kezdetben nagyon mókás kis ketyerének tűnik, idővel azonban súlyos konfliktusokat szülhet. Irodista családtagjaink/cimboráink például biztos remekül szórakoznának a munkahelyükön egy USB-s rakétavetővel, legalábbis amíg a főnök el nem kéri a felmondólevelüket. Otthon sem lehetünk viszont biztonságban, mivel e haditechnikai eszközök könnyen az ajándékozó ellen fordulhatnak, például ha a Modern Warfare 3-ba bemelegedett lurkók a kedves szülők többszöri felszólítása után sem akarnak ágyba bújni. Szóval csak óvatosan.

5 NYELVI AKADÁLYOK

A karácsonyfa alatt nyugvó gamer periféria szinte minden játékos szívét megdobogtatja, ha azonban e ketyerék beszerzése mellett döntünk, személyesen vegyük meg őket, vagy jó értékelésekkel bíró webshopból rendeljünk. Bár az internet bugyraiban számtalan olcsó ajánlatba botlik az egyszeri vásárló, nem biztos, hogy jól jövünk ki az akciós üzletből – egy jó árcéldulás, de orosz vagy svéd kiosztású Razer tasztatúra ugyanis inkább cink, mint menő, ráadásul sok kényelmetlenséget is okozhat játék közben...

6 AZOK A FRÁNYA SZÁMOK...

Tegyük fel, hogy kiszemeltünk explicit kijelentette mit is szeretne pontosan az ünnepekre, megkímélve minket a fárasztó nyomozati munkától – sokszor azonban ez sem könnyíti meg a helyzetet, ha tapasztalatlan vásárlóerőként konzolt vagy PC-hardvert kell a fa alá rakni. Gyártók, márkák, sorszámok – mind-mind bezavarhatja az embert, ami könnyen ünnepi tragédiába fordulhat, nem mindegy ugyanis hogy Playstation vagy Playstation 3, Xbox vagy Xbox 360, illetve GeForce GTX 560 Ti vagy GeForce FX 5600 kerül-e a kosárba. Kellő rutin hiányában tegyük félre önérzetünket, tépjünk egy darab papírt, fogjunk egy ceruzát, majd kérjük meg szerettünket, hogy adja meg a pontos típust – a meglepetés ezzel elvész, az öröm viszont nem.



7 A BŐSÉG ZAVARA

Biztos tippet persze játékvásárlás esetén is kaphat a lelkes ajándékhalmozó, aki azonban azt hiszi, hogy ekkor könnyebb dolga van, a boltban hamar ki fog ábrándulni az eltérő fejlécű borítókat mustrálva. PC? Xbox 360? PS3? Menjünk itt is biztosra, kapjuk elő a telefont és kérdezzük meg a célpontot, melyik platform a befutó...

8 MŰFAJI KORLÁTOK

Játékvásárlás esetén legyünk mindenképp tisztában az ajándékozott műfaji preferenciáival, különben könnyen felsülhetünk – sokszor nem mindegy ugyanis, hogy pl. az ArmA2 vagy a Battlefield 3 kerül a fa alá. Mind a kettőben repkednek a golyók és a helikopterek, valamint csatárláncban vonulnak a tankok, de ne feledjük: a Trabant és a Porsche is német autó, mégsem örülünk egyformán mindkettőnek...

9 „ITT CSUKD BE A SZEMED!"

A fentiek mellett alacsonyabb szintű (pl. kiskamasz) játékosok esetén fontos figyelembe venni a kiszemelt játékhoz megállapított korhatárt is – bár magazinunk munkásai nem látnak közvetlen kapcsolatot a verekedő-fegyverkező tizenévesek és egy jóleső Battlefield 3 parti között, azért mindent mi sem nyomnánk ivadékaink kezébe, egy Postal III-at pl. jómagam erősen távoltartanék tőlük. Tessék meglesni a korhatárjelölést a dobozon – nem véletlenül kerültek ám oda.

10 MONDJ NEMET A BIG RIGS-RE...

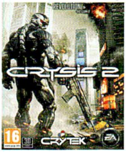
...avagy hajts a minőségre! Nincs is annál rosszabb, ha a kiszemelt periféria vagy bittermék gatyinak, bizonyul, e forgatókönyvet elkerülni pedig csak alapos kutatómunkával lehet (az ismert napilapot idézve, „a tájékozottság magabiztossá tesz"). Mind online, mind papíralapú fronton számtalan forrásból tájékozódhatunk vásárlás előtt – a megbízható számítástechnikai portálokat csupán pár kattintás elérni, játékválasztáshoz pedig a Guru tökéletes vezérfonál...

VÁSÁRI TÖMEG

Őszintén reméljük, hogy kicsiny tipphalmazunkkal sikerült legalább pár jótanácsot megosztanunk mind a kezdő, mind a játékok terén tapasztaltabb vásárlóerővel – bár listánk csupán merő kivonat, az mindenesetre leszűrhető belőle, hogy szórakoztató szoftvereket és ketyeréket venni közel sem sétagalopp, a kihívás sikeres abszolválásával járó őszinte öröm viszont maximálisan megéri a (sokszor kemény) beszerzési procedúrát. Mi mást is kívánhatnánk ezek után a boldog ünneplés mellett kedves Olvasóinknak, mint szerencsés vásárlást, és sikeres örömszerzést!

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

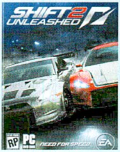


CRYSIS 2 New York ismét romokban

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Crytek**

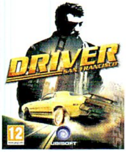
Nem is olyan nagyon régen, a 2011/04-es számunkban közöltünk tesztet a Crysis második részéről, és alig több mint fél évvel a megjelenést követően az Electronic Arts úgy döntött, hogy az olcsóbb kategóriába csoportosítja át a főleg a grafikájáról híres játékot – mindez persze nem csoda, hiszen a friss Call of Duty és a Battlefield 3 mellett a Crysisnak már nem sok babér teremhet a teljes árú programok között. Persze nekünk ez csak jó, hiszen így most 4490 Ft-ért juthatunk hozzá ehhez a kiváló FPS-hez, amiben az első részben megismert idegen faj ezúttal New Yorkban „tesz rendet". A végítélet útjába természetesen csak mi állhatunk, így a feladatunk az lesz, hogy keresztülverekedjük magunkat a városon, és megállítsuk az agresszív behatolókat. A látvány elképesztő, a játékmenet kellően pörgős, és a nanoruha ismét kiváló társ a harcban, arról nem is beszélve, hogy még egy korrekt multi is várja a játékosokat. Ennyi pénzért simán megéri beruházni rá.

Száguldás. Ésszel. SHIFT 2 UNLEASHED



ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Slightly Mad Studios**

A mostani szám lapjain kiemelten foglalkozunk a Need for Speed sorozattal, hiszen megjelent a legújabb rész, ami a The Run névre hallgat, és finoman szólva sem dobtuk el tőle a hajunkat. Ezzel egy időben az NFS legutóbbi mellékágának, a Shift szériának a második része ledobott magáról néhány ezrest, és már 5000 Ft alatt beszerezhető a megfelelő boltokban. Itt ugyan nem azt a száguldást kapjuk, mint amit a hagyományos sorozatban megszokhattunk, de ennek ellenére úgy gondoljuk, hogy aki szereti a kicsit komolyabb, szimulátorszerű versenyjátékokat, az sokkal jobban jár a Shift 2-vel, mint a The Runnal, és nem csak azért, mert majdnem 5000 Ft különbség van a két program árcédulája között. Élethű és látványos pályaversenyek, kiválóan skálázható vezetési modell és a remek Autolog rendszer biztosítja a szórakozást, méghozzá jó hosszú időre. Mindemellé a látvány sem utolsó, és még a gépigény is barátságos. Gondolkodjatok rajta, megéri.

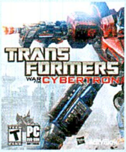


DRIVER: SAN FRANCISCO A nagy visszatérés

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Reflections**

Szinte hihetetlen, de az alig három hónapos Driver: San Francisco is bekerült az ehavi Top 5 rovatunkba, méghozzá azért, mert már most igen kedvező, 5000 Ft-os áron lehet hozzájutni ehhez az egészen sajátos autós játékhoz. A Driver széria legújabb részét sokan előre leszólták – ami a korábbi epizódok fényében nem csoda –, azonban a fejlesztők megemberelték magukat, és végre egy olyan programot tettek le az asztalra, amivel élvezet játszani. A kocsiból ezúttal sem lehet kiszállni, ellenben vannak király üldözések, menekülés, számtalan autós küldetés, és elképesztő szabadság, amit csak tovább tetéz a játékmenet azon – kissé furcsa – része, hogy szellemként szállhatunk át egyik verdából a másikba. Hülyén hangzik? Meglehet, de mégis kiváló móka, és a szórakoztató single player rész mellett még egy jól összerakott multi is helyet kapott a játékban, így a Driver: San Francisco simán megérdemli, hogy vessetek rá egy pillantást.

A kezdetek kezdete TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON



ÉRTÉKELÉS **87%** ÁRA **2240 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **High Moon Studios**

Ha az ember Transformers játékokról beszél, akkor a nagyközönség egy része önkéntelenül azokra a programokra gondol, amelyek a megkérdőjelezhető minőségű mozifilmek még inkább megkérdőjelezhető minőségű adaptációi voltak. Szerencsére 2010-ben a High Moon Studios bebizonyította, hogy a Transformers név nem egyenlő a gagyival, és egy olyan játékot készítettek nekünk, ami láttán minden Alakváltók-rajongó megnyalja mind a tíz ujját. Külön kampány az Autobotoknak és külön kampány az Álcáknak, mindez third person nézetben, úgy, hogy bármikor válthatunk a robot és a jármű alak között. Szerencsére a játék nem csak a lövöldözésről szól, korrekt sztori is akadt, amely az alakváltók polgárháborújába engedett bepillantást. Mindemellé pedig még egy egészen tűrhető multi is került a csomagba, így ezen játék esetében is garantált a hosszú távú szórakozás. Mindez pedig most kevesebb, mint 2500 forintért. Nem csak Transformers rajongóknak!

F1 2010 Te lehetsz a világbajnok!

ÉRTÉKELÉS **82%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Codemasters** FEJLESZTŐ **Codemasters Brimingham**

Hosszú évekig a digitális (és hivatalos) Forma-1 csak a konzolosok kiváltsága volt, azonban tavaly fordult a kocka, hiszen a jogokat a Codemasters szerezte meg, és szinte azonnal bele is kezdtek egy multiplatform F1 játék fejlesztésébe, aminek tavaly jelent meg az első, idén pedig a második része (lásd tesztünket a 2011/11-es PC Guruban). Az idei verzió megjelenése után várható volt, hogy a 2010-es játék ára csökkenni fog, és máris arról számolhatunk be, hogy az F1 2010 már 4000 Ft alatt megvásárolható. A karrier mód korrekt módon össze van rakva, a versenyek még akár amatőrök számára is élvezhetőek, és azok sem panaszkodhatnak, akik a látványra mennek, hiszen a program még egy évvel a megjelenést követően is pofás grafikát pakol a monitorainkra. Ha tehát csíped a Forma-1 világát, és szeretnél te is virtuális világbajnok lenni, akkor itt a lehetőség, most egész olcsón megúszhatod az egészet.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Dragon Age 2 (4990 Ft), **Unreal Anthology** (2990 Ft), **Elder Scrolls IV: Oblivion** (1590 Ft), **Saints Row 2** (1590 Ft), **Stalker: Call of Pripyat** (1590 Ft), **Witcher** (2990 Ft),

[IRTA STÖKI] **A Halo: Combat Evolved Anniversary szépen bekeretezte az Xbox első tíz évét. A remake alapjául szolgáló első Halo 2001 őszén jelent meg, és megágyazott a Microsoftnak a játékpiacon, bebizonyítva, hogy konzolon is lehet fps-t játszani.**

Tehát 2001 ősze, a PC Guru akkori stábjának nagy része ott szorong haverunk, Handras (leánykori nevén Csumi) XIII. kerületi boltjában. Plazmatévé, 5.1-es hang (akkoriban mindkét cucc még elég nagy szám volt), és persze a tévé előtt az ország legdrágább Xboxa, amit Grath hozatott külföldről, mert nem bírta kivárni azt a pár hetet, amíg a gép hivatalosan is megérkezik Magyarországra. Sasa beteszi a Halo lemezt, megszólal a zene, ami azóta egyik kedvenc játékmuzsikám lett, és elindul a játék. Szűk folyosókon kell idegeneket lőni. Az alacsony felbontás miatt kicsit darabosak a karakterek. Hümmögünk. Fanyalgunk. Hamarosan „na jól van, nekem ebből ennyi elég volt" felkiáltással hazamegyek, másnap Sasa kérésére írok egy szövegdobozt a készülő cikkbe a benyomásaimról. Nem vagyok túl finom, parasztvakításnak nevezem a konzolt. A végső verdikt: „Bár kvarcjátékkal még nem szórakoztam ilyen jól, nem szeretném, ha a szórakoztató szoftvereknek ez a silányabb formája a jövőben kiszorítaná a lényegesen tartalmasabb PC-s játékokat. PC mellé elmegy egy ilyen konzol, de helyette semmiképpen nem." Ugrás az időben, két évvel később járunk. A helyszín a lakásom, azon belül is a nappali, ahol éppen veszettül hálózom, osztott képernyőn, természetesen kooperatív módban egy haverommal. A PC pedig a sarokban porosodik.

ELINDUL AZ ŐRÜLET

Szóval a Halo mégiscsak tudott valamit. Az első oktatópálya után kitárult a világa, és kiderült, hogy zsenális AI dolgozik benne, a kooperatív lehetőség pedig olyasmi volt, amit PC-n nem nagyon láthattunk korábban. A Bungie értette a dolgát, a nem PC-s piacon már szerzett némi tapasztalatot FPS-ekben: a sokszor csak a Macintosh Doomjaként emlegetett Marathon-sorozatot ők készítették. PC-n pedig egy jó kis RTS-ről, a Mythről lehet ismerős a nevük – és érdekes adalék, hogy a Halo is RTS-nek indult, amolyan sci-fi Mythnek. Amikor az 1999-es E3-on zárt ajtók mögött bemutatták a félkész játékot, még fel is lehetett fedezni a stratégiai gyökereket, de egy évvel később már egy first person shootert láthattak az E3-ra kilátogató újságírók. Ez a játék elég meggyőző volt ahhoz, hogy a Microsoft lépjen: 2000 nyarán bejelentette, hogy a Bungie, a redmondi óriás játékdivíziójának egyik ékköve lesz, és csak Xboxra fog játékokat fejleszteni. A vállalat által biztosított stabil háttérrel és a Bungie tudásával a Halo igazi killer app lett: olyan játék, amiért akár egy játékplatformot is vesz az ember. A DOA 3, a Project Gotham Racing és az Oddworld: Munch's Oddysee élén vezette az új konzol meggyőző lineupját.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

KIADÁS ÉVE
2001

PLATFORM
Xbox

VILÁGSIKER!

A játékból pár év alatt több mint ötmillió példányt eladtak, és a folytatások sem voltak kevésbé sikeresek. A Halo 3 már Xbox 360-ra jelent meg, megdöntve – az akkori – első napi eladási rekordokat. Az utána következő Halo 3: ODST, majd a Halo Reach szép lezárást adott a szériának, a mostani remake pedig a Microsoft búcsúja a Bungie-tól. A stúdió ugyanis már más utakon jár, a csapat nem olyan rég az Activision Blizzarddal bútorozott össze. De a Microsoft örökre hálás lehet nekik: a Halo széria nélkül jóval nehezebb lett volna megvetnie a lábát a konzolpiacon.

A Halo sorozat egyik legepikusabb pillanata, mikor se szó, se beszéd, egyszerűen csak kiugrunk az atmoszférába...

2011 A SEMMI ÉVE

[ÍRTA STÖKI] Amikor a játéklapok karácsony táján összegzik az évet, ki szokták hirdetni, hogy az elmúlt tizenkét hónap minek az éve volt. 2008 például a ritmusjátékok éve volt, 2010 pedig a mozgásé. 2011-re viszont nehéz címkét ragasztani, sok tekintetben ugyanott tartunk, mint egy évvel ezelőtt.

A 2011-es év eléggé jelentéktelen volt a játékiparban, persze nyilván a gazdasági válság utórengései miatt is. Amiről emlékezetes lehet, azok nem előremutató dolgok, hanem kisebb-nagyobb balhék, illetve csalódások, amelyek miatt 2011 nem lehetett sem valamelyik konzol, sem a PC éve.

BUGOK, PATCHEK, FARMVILLE

Kezdjük az utóbbival. Nagyjából az E3 óta egymást érik a cikkek, hogy a PC-s piac mennyire feltörőben van, és hogy bizonyos multiplatform játékokból mindenképpen a PC-s verziót érdemes megvenni, mert az a legszebb. Olyan piaci becslések is megjelentek már, amelyek szerint a PC-s játékpiac máris lenyomta a konzolost, csak az online értékesítési csatornák és a mikrotranzakciók forgalmát nehéz összeszámolni. Az utóbbi állítást igencsak fenntartásokkal kell kezelnünk, mert bár lehet, hogy a PC-s piac nagyobb, ha a Farmville-től a Steam legutolsó indie játékáig mindent beleszámolunk, de a facebookos szutykok nem fogják hirtelen megmenteni a szegmenst, és tömegével visszacsábítani nagynevű fejlesztőstúdiókat.

Ettől függetlenül igaz, hogy AAA-kategóriás játékok szép számmal jelentek meg idén PC-re, és mivel a számítógépekben ketyegő hardverek már lehagyták a mostani konzolgenerációt, többnyire szebbek is voltak, mint konzolos rokonaik. Ugyanakkor majdnem mindegyik után maradt valami keserű mellékíz. Duke Nukem Forever – ez ugye vitán felül az év csalódása volt. Rage – megjelent úgy, hogy a videokártyák egy részén nem indult el, csak egy combos patch letöltése után. Battlefield 3 – az év egyik legszebb játéka, de a fórumok hemzsegnek a panaszoktól, hogy a játék nem működik rendesen multiban (a single player kampányra meg kár is a szót vesztegetni egy ilyen játéknál). Ezek a játékok pont arra világítottak rá, hogy mit lehet annyira utálni a PC-n: nincs fix hardver, ezért sokkal megbízhatatlanabb, bugosabb a játékok működése, mint az egyetlen architektúrára tervezett konzoljátékoké.

A Skyrim mentette meg a mundér becsületét, ami szebb is volt, mint a konzolos, és rendesen működött is – de egy fecske nem csinál nyarat (egy egész évet meg pláne nem).

MARIO ÉS ZELDA MÁR NEM ELÉG

2011 a Nintendo éve sem volt, sőt: régen volt ennyire rossz passzban a japán konzolgyártó. A 3DS nem jött be a cégnek – pár milliót ugyan eladtak belőle, de nem hozta meg azt az átütő sikert, mint annak idején a Wii. Okolták ezért a kézikonzol drága bevezető árát és a gyenge játékfelhozatalt is – az előbbi problémán már nyáron próbált segíteni a cég, amikor 40 százalékkal csökkentette a 3DS árát.

A játékfelhozatal ügye már bajosabb: a cég üzletpolitikájának világos tanulsága, hogy nem lehet már csak Mariókra, Donkey Kongokra és Zeldákra építeni a jövőt, ki kell találni új Nintendo-

brandeket is, emellett pedig támogatni a külső, third party fejlesztőket, akik a konzolpiacon leginkább a Wii körül érezhetik mostohán magukat. Ez kemény fejtörő a Nintendónak, és legalább ennyire nagy gond az új konzol, a Wii U bevezetése is – a gépet az idei E3-on mutatták be, és nem aratott osztatlan sikert. Annyira nem, hogy a show után a cég részvényei tíz százalékot zuhantak. Később pedig újabb bő húsz százalé-

kot, amikor a 3DS-para kiderült, és a vállalat csökkentette 82 százalékkal éves profitjának előrejelzését. A következő évek egyik legnagyobb kérdése az lesz a játékpiacon, hogy képes lesz-e a Nintendo megújulni. Amennyiben nem, hosszú távon nagyobb lehet a tét, mint egy-egy rossz év: a Nintendo trendteremtőből jelentéktelen céggé minősülhet vissza a játékpiacon, sőt akár a jövője is kérdésessé válhat (láttunk már jó nevű konzolgyártót így eltűnni).

77 MILLIÓ DÜHÖS EMBER

Ha a legnagyobb blamákat nézzük, 2011 mindenképpen a Sony éve volt. Vele történt meg az, amitől igazából minden játékkonzol-gyártó tartott, hogy egyszer majd bekövetkezik: feltörték a cég online játékrendszerét. A PlayStation Networkről 77 millió felhasználó azonosítóját, jelszavait és egyebeket nyúltak le, ez volt a történelem egyik legnagyobb adatlopása. Külön ciki volt, hogy kiderült, az adatok egy része nem volt rendesen titkosítva, az pedig még az ügyben nem érintett játékosokat is felbosszanthatta, ahogyan a Sony kommunikálta az esetet. A PSN április 19-én vált elérhetetlenné, de a cég csak 27-én közölte, hogy minden eltűnt, és később is többször magyarázkodni kényszerült balul elsült kommunikációs húzásai miatt. Néhány felhasználó beperelte a Sonyt mondván, egy ekkora cégnek illett volna jobban vigyázni az érzékeny adatokra – a cég válaszul a PSN szeptemberben kiadott új szerződési feltételeivel válaszolt, ebben a felhasználók lemondanak arról a jogukról, hogy a Sony beleegyezése nélkül csoportos per résztvevői legyenek.

Az adatlopást elkövető hekkereket egyébként elkapták, de az ügy százmilliós nagyságrendű kárt okozott a Sonynak, nem is beszélve arról a bizalomvesztésről, ami hosszabb távon is megingathatja a japán cég helyzetét. A minden konzolgyártó számára tanulságos balhé, az év nagy részében elhomályosította a Sony jó dobásait – mert ilyenek is voltak, az E3-on a PS Vita például elég meggyőző volt.

LANGYOS KINECT-JÁTÉKOK

A Microsoftnak nem voltak olyan gondjai, mint a Nintendónak és a Sonynak – de ezt az előnyt nem is tudta kihasználni a cég. Ez még nem volna baj, de az mindenképpen csalódás, hogy Xbox 360-ra nem igazán jöttek ki a 2010-ben ígért hardcore Kinect-játékok. A mozgásérzékelős kütyühöz nagyrészt sport-, fitnesz- és ritmusjátékok jelentek meg, és olyan kis kazuárságok, mint a Fruit Ninja. Pedig a vállalat tavaly ilyenkor égre-földre esküdözött, hogy a Kinect nem csak az alkalmi játékosok kütyüje lesz – 2011-ben mégis úgy tűnt, hogy a hardcore játékosoknak eléggé kellenek a gombok (a Child of Eden Xboxos verziója volt talán az egyetlen üdítő kivétel).

És a cég egyébként is kicsit halványabb volt idén, mint a korábbi években (ami persze lehet annak a jele is, hogy éppen rápihennek egy nagy dobásra). Nekünk, magyaroknak pedig további szomorúságra ad okot, hogy a vállalatnak idén nem volt elég forrása ahhoz, hogy megrendezze a Budapest Game Show-t – igaz, kapunk helyette egy másik rendezvényt, Play IT néven, december 17-én. A Windows Phone-os telefonokkal ugyanakkor a Microsoft megjelent a mobiljátékok piacán is, de egyelőre úgy tűnik, az almás cég, és az androidos kütyük mellett nem lesz könnyű dolga.

De hogy valami pozitívummal fejezzem be ezt a negatívumokat taglaló a cikket, következzen tíz név, ami miatt mégis emlékezetes lesz 2011: Portal 2, Deus Ex: Human Revolution, The Elder Scrolls V: Skyrim, Batman: Arkham City, L.A. Noire, The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, Dead Space 2, Battlefield 3, Child of Eden, Uncharted 3. Viszont, ha már Gondolatébresztő, akkor kicsit töprengjünk el rajta, hogy a felsorolt tíz játékból kilenc bizony folytatás...

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

TORCHLIGHT

➲ Kéne egy kis (nagyon nagy) segítség. A Főkarakter Retired lett. Beszéltem Ordrak kinyírása után Goldentorral a Shared stash mellett, és adtam neki egy halat, most pedig amikor bekapcsolnám halvány és nem működik! Kérlek, segíts! Előre is kösz! ➲ EGY ALKIMISTA, PUSZTÍTÓ ÉS HÓDÍTÓ.

Véletlenül nyugdíjba küldted a karidat. A következő linken található egy program, amivel szerkeszthető a save fájl, és visszaállítható a retired állapot -> http://tinyurl.com/yzfphdz.

Ha pedig a használatával gond lenne, íme, a videó segédlet: http://tinyurl.com/c7a2r9t.

HITMAN

➲ Nem tudom feltelepíteni a Hitman 2 Silent Assassin magyarítását. Két exe fáljt kaptam letöltéskor, az egyik állítólag a nem eredeti, a másik pedig az eredeti CD-s verzióhoz készült. Nekem eredeti a játék, viszont DVD-s, mert a Hitman Collectiont vettem meg, ami tartalmazza mind a négy játékot. Lehet, hogy ez a baj? De hogy telepíthetem a magyarítást?

Olvastam sok helyen, hogy a Blood Money-ban a temetős résznél a stáblista közben fel lehet állni és lövöldözni, de nem tudtam, hogy hogyan. Ezért összevissza nyomkodtam gombokat, míg egyszer felállt a 47-es és lehetett lőni, csak én véletlenül elejtettem a fegyvereket, és meghaltam. De ezt később nem tudtam megismételni, szóval elmondanád, hogy hogyan lehet felállni?

Javasolnám a magyarítást készítő stáb oldalát - http://tinyurl.com/cku5ru4, és innen tessék letölteni, mert ez biztos, hogy jó és működik, csak figyelj oda, hogy fel van-e már tapaszolva a játékod vagy sem, mert attól függően kell az adott verziót letölteni (a link az eredeti verzióra mutat). Ami pedig a Blood Money-t illeti, nos, a WASD gombokat kell nyomogatni az újraélesztéshez veszettül (illetve azokat, amiket iránygombnak beállítottál), amíg a bérgyilkos szíve dobogni nem kezd.

FAHRENHEIT

➲ Egy barátom tanácsára kipróbáltam a Fahrenheit nevű játékot. A játék nagyon tetszik csak elakadtam annál a résznél, amikor le kell győznünk Carla félelmeit. Miután átmentem a kapun és kontrollálni kellett a légzést, ott egyszerűen nem működik a balra irányítás, és mindig elrontom! Egyszerűen nem értem miért nem, van erre valami technika, vagy hogyan lehet megcsinálni? Nagyon megköszönném a segítséget! ➲ EGY HŰ OLVASÓTOK

A technika annyi, hogy a balra-jobbra gombokat kell nyomogatni felváltva, de nem ész nélkül, hanem miközben a két billentyűt felváltva kalapálod, közben figyeld a mutatót, és „rövid sorozatokkal" korrigálj, nehogy túllendüljön. Az is baj, ha kevés, az is, ha túl sok... A balra és jobbra gomb értelemszerűen pedig azt a két billentyűt jelenti, amit az irányításnál a balra és jobbra fordulásnak beállítottál.

LEGO STAR WARS

➲ Az lenne a problémám, hogy XBOX 360-on megvan a LEGO Star Wars TCS,9 és már csak 1 achievement választ el a 100%-tól, de fogalmam sincs, hogy mit kell csinálnom, ahhoz hogy megkapjam (sajnos angolul nem tudok még valami jól, tehát nem értem). Ez az achievement lenne: DODGER - Perform 200 blaster character dodges.

Ez 200 kitérést, félreugrást jelent a lézerlövedékek elől. A nagykönyv szerint úgy a legkönnyebb kivitelezni, ha épp akkor nyomjuk meg a tűzgombot (kék X), mielőtt a felénk tartó lövedék szétcsapná a karakterünk kis LEGO testét. Tehát olyan karaktert kell választanod, akik blastert használnak és nem fénykardot, pl. Han Solo, Lando, Leia, Padme, (állítólag nem minden blasteres szereplő képes rá, de előbbieket különböző fórumokon megerősítették). Aztán ha a karakterre ráló egy stormtrooper vagy droid, nyomd meg az X gombot (tűzgomb), ha sikerül kitérni, akkor már csak 199-szer kell ezt a mutatványt megismételni.

WORLD OF WARCRAFT

➲ A WOW-val kapcsolatban kérdeznék. Van ez a mysterious egg, ami 7 nap után cracked egg lesz. Ebből csak egyet lehet venni az Oracle quartermaster-nél, de hogy lehetne megoldani, vagy valahogyan kijátszani, hogy egyszerre többet is tudjak venni? Már próbáltam, hogy veszek egyet, és a bankomba teszem, aztán megint veszek egyet, de azt nem engedi. Lehet, hogy türelmetlen vagyok, de 2 hónapot várni arra, hogy essen belőle egy Green Proto-Drake, azért már sok, és ráadásul nem is esett. Szóval a kérdésem, hogyan lehetne többet venni belőle? Válaszotokat előre is köszi!

Három napot kell csak várni, legalábbis valamelyik patch óta ez az idő már lerövidült 7-ről 3-ra. És sajnos egyszerre csak egy tojás várhat kiköltésre. Vigasztaljon az a tudat, hogy minden próbálkozás után ugrik a sikeres kiköltés százalékos esélye, így előbb-utóbb biztosan meglesz az eredménye (persze simán előfordulhat, hogy valóban csak 2 hónap múlva). Felgyorsítani a folyamatot nem lehet...

CRYSIS 2

➲ Nemrég feltettem a Crysis 2 című játékot, és gondom lenne. Ott tartok, hogy a Brooklyn vagy valamelyik híd közelében van egy porfelhős rész. Na, azon átmegyek, lelövöm a katonákat, de akkor a közeli tank kinyír. Hiába vagyok láthatatlan, vaktában lövöldöz és eltalál. Azt hogy kéne megcsinálni? ➲ NUTHOR

Bekapcsolod a láthatatlanságot (stealth), átsprintelsz a kereszteződés túloldalára, ott lesz néhány lakókonténer, mögöttük pedig egy tömör, vastag fal. A tanktól távolodva, ha követed a kőfalat (végig takarnak a konténerek, tehát nem nehéz), lesz egy drótkerítésféle, amely tulajdonképpen egy bejárat, itt irány befelé, és menj tovább. Hamarosan belebotlasz egy tankba, amibe beszállva kivégezheted a kinti fenyegetést, és szabaddá válik az út.

PURE

➲ A Pure-ral kapcsolatban azt szeretném kérdezni, hogy hogyan kell trükközni. Alap billentyűzet beállítással játszok, de nem jövök rá. Előre is köszönöm a segítségeteket.

PURE trükkök, nos, ugrás, és utána a következő kombókat nyomd:

1. BASIC mutatványok:

- „UP" + 1
- „DOWN"+ 1
- „UP" + 1 + „RIGHT"
- „UP" + 1 + „LEFT"
- „DOWN"+ 1 + „RIGHT"
- „DOWN"+ 1 + „LEFT"
- 1 + „RIGHT"
- 1 + „LEFT"

2. INTERMIDIATE:

- „UP" + 2
- „DOWN"+ 2
- „UP" + 2 + „RIGHT"
- „UP" + 2 + „LEFT"
- „DOWN"+ 2 + „RIGHT"
- „DOWN"+ 2 + „LEFT"
- 2 + „RIGHT"
- 2 + „LEFT"

3. EXPERT:
- „UP" + 3
- „DOWN"+3
- „UP" + 3 + „RIGHT"
- „UP" + 3 + „LEFT"
- „DOWN"+ 3 + „RIGHT"
- „DOWN"+ 3 + „LEFT"
- 3 + „RIGHT"
- 3 + „LEFT"

4. SPECIAL:
- A + Q + „UP"
- A + Q + „DOWN"
- A + Q + „RIGHT"
- A + Q + „LEFT"

MAFIA 2

➲ Pár napja megvettem a Mafia 2-t Xbox360-ra. Gyorsan végigjátszottam, és azt hittem, hogy akkor megkapom a freeride mod-ot, de sehol sem találom. Néztem videókat, ahol szintén Xbox-on játszanak freeride mod-ban. Olvastam olyanokat, hogy le kell tölteni. Ha ez a helyzet, akkor kérlek, írjátok meg, hogy honnan töltsem le, és hogy hogyan rakjam rá az Xbox-ra. Előre is köszi mindent. Üdv. : ➲ SZECSKA

PC-re létezik Freeride mod, XBOX360-ra nem. A PC-s verzióhoz valóban le lehetett tölteni egy apró modifikációt, de konzolokon ez nem megoldható. XBOX-on a Jimmy's Vendetta DLC-ben szabadon eltekereghetsz a városban két küldetés között, tehát ez felfogható egyfajta freeride-nak, a beszerzése pedig a szokásos csatornákon - Marketplace - keresztül történik.

WITCHER

➲ A The Witcher 1-el lenne problémám. Bármit csinálok a játékban, kb. 20-30 percenként mindig kilép a játék magától. Próbáltam olyat, hogy a grafikai beállításokat alacsonyabbra tenni, valahol olvastam, hogy segíthet a Directx frissítés, meg letöltöttem az összes patchet hozzá, rendszergazdaként indítottam, de egyik sem segített. Egyedül a videokártya drivert nem frissítettem még. Amúgy 64 bites Windows 7-em van, GTS250 videokártya, négy magos proci. Előre is köszönöm a segítséget. Üdv: ➲ ANDRÁS

Ha jól értem az 1.5 patch is fent van, ha a válasz igen, akkor valóban csak a VGA kártya driverének frissítése lóg ki a sorból (http://tinyurl.com/2ot2y8 – innen letöltöd az újat, aztán a régit a Vezérlőpult, Programok eltávolítása menüpontnál eltávolítod, gép restart, új driver feltesz). Láttam a neten olyan megoldást, hogy a lapozófájl méretét növelték meg 4048 MB-ra, és másik partícióra tették át, néhány embernél ez is megoldotta a fagyás gondokat.

WITCHER 2

➲ A The Witcher 2-vel kapcsolatban lenne kérdésem! Én már a megjelenés napján megvettem a játékot, és azóta már kijött pár tapasz, de amikor fel akarom rakni, akkor azt írja ki,hogy nem megfelelő a játék verzió – gondolom, arra céloz, hogy magyar nyelvű. Akkor ez most azt jelenti, hogy egy darab tapaszt sem tehetek fel, amíg magyar nyelven játszok?! Mert nagyon ki szerettem volna próbálni 2.0-ás patchet. Kérlek titeket, ha van valami megoldás arra, hogy fel tudjam rakni anélkül, hogy angolra kéne váltanom, írjátok meg! Köszönöm: ➲ Smety

Fel lehet rakni, csak nem a launcherrel, mert az nem a megfelelő verziót tölti le. A lényeg, hogy a 2.0-s patch-ből az INT (international - nemzetközi) jelölésűt kell keresni, és letölteni. Ha 1.35-ig fel van tapaszolva az alapjáték, akkor elég ez: http://tinyurl.com/78moyke, ha pedig nincs, akkor itt van a teljes: http://tinyurl.com/7hkyo6l.

DARKSIDERS

➲ Amikor kezdem a játékot teljesen kezelhetetlen kép nézetet kapok, és az Xbox kontrolleremre se reagál, pedig mindent azzal rak ki, B-back stb... Légyszi segíts! Előre is köszi: ➲ LACI

Egy „rendes", eredeti MS gyártmányú XBOX360 kontroller kell a játékhoz, tehát a Speedlink, stb. gyártók XBOX360 style kontrollere nem jó, pontosabban nem egyenértékű vele. Azért gondolom, hogy neked az utóbbi van, mert hasonló cipőben jártam már egyszer én is, ráadásul tipikus jelenség a Darksiders-nél, hogy amennyiben nem echte XBOX360 kontroller van csatlakoztatva, akkor a karakter cipőorrát nézzük, és forog a kamera, miközben se az egér, se a billentyűzet nem reagál. Ha eltávolítod a gamepad-et utóbbi helyrejön, de a gamepad is használható lesz, ha egy XBOX360 gamepad emulátort felraksz, ilyen pl. az xinput.

LEGO BATMAN

➲ A Lego Batman c. játékkal lenne gondom. A hősökkel a második rész (pingvin), második pályáján elakadtam, annál a résznél, ahol van egy zárt ajtó, ami akkor nyílna ki, ha minden ellenséget likvidáltam. De az ajtó nem nyílik ki. Kérlek, ha tudtok, segítsetek. Előre is köszönöm. Üdv.: ➲ GNOMFIGHTER

Ez a Batboat battle című fejezet lesz, és itt a pályarészeket elválasztó „kapukat" csak robbantással lehet nyitni, tehát nem az ellenfelek kivégzése aktiválja. Batman hajója vontatókötéllel el tudja kapni azokat az aknákat, amelyek a narancssárga „úszógumin" lebegnek, és a fizikát felhasználva tüntethetők el az említett akadályok - felgyorsítjuk a hajót, majd éles forduló, így az akna szépen nekicsapódik a kerítésnek.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

➲ A Star Wars: Republic Commandohoz kérnék segítséget. Telepítettem a játékot, és el is indul, de ha kezdek egy új kampányt a betöltés után hibaüzenet nélkül kidob a Windowsba (Win7 van a gépemen). Régebben hasonló gondok voltak a SW Battlefront 2-vel is, akkor azt írtátok, hogy frissítsem az audio drivert, majd engedélyezzem a Stereo Mixet, ami működött is, viszont a Republic Commando esetében ez nem segít, pedig látszólag ugyanaz a probléma. A választ előre is köszönöm. ➲ OOMKIN

A játékban a grafikai beállításoknál a bump map-et vedd le low fokozatra, ez vélhetően megoldja a problémát, legalábbis egybehangzóan állítják a különböző fórumok.

WORLD OF TANKS

➲ Azt szeretném kérdezni, hogyan tudom törölni magamat (e-mailemet) a World of Tanks oldaláról. Még régen regisztráltam, de a klienst még nem raktam fel, és nem is játszottam a játékkal. Viszont most, hogy a 11/10-es számban adtátok a kódot játszanék vele, de így nem tudom felhasználni. Előre is köszi! Üdv. : ➲ SASA

Két lehetőséget tudnék ajánlani, az egyik, hogy a https://support.worldoftanks.eu/ oldalon a Submit a Ticket menüpont alatt felveszed a kapcsolatot az accountokkal foglalkozó support-tal, és törölteted az accountot. Avagy a másik, kevésbé időigényes és macerás megoldás, hogy bármelyik ingyenes levelezőrendszernél (gmail, freemail) nyitsz egy új e-mailfiókot és beregisztrálsz azzal...

➲ A WoT launcher el lenne gondom! Elindítom a launchert, de az nem töltődik be normálisan! Középen, ahol a híreknek és eventeknek kell lennie, nincs semmi, csak egy töltést jelző ikon. A bezárás, beállítások, tálcára helyezés gombok sem reagálnak! Kérlek, segíts! Hű olvasótok, ➲ SOMA

A játék mappájából is indítható a játék, ha minden kötél szakad (wot.exe vagy worldoftank.exe – nem emlékszem pontosan, de valamelyik a kettő közül), és ezzel megkerülhető a launcher. A launcher problémáját okozhatja a tűzfal – át kéne nézni, hogy a kivételek közé beépült-e az említett fájl.

SAM & MAX

➲ A Sam and Max első évadával akartam tegnap játszani. Feltelepítem, elindítom, rendesen bejön a Telltale logó, elindul a főcímrész, de nem megy a zene. A játék alatt se megy, ráadásul néhány helyen még a beszéd is hiányzik a játékból. És ez nem csak az első részében van a játéknak, hanem a többiben is. Alapból a ti Pc Guru-s verziótokkal játszom, és régebben a játékkal nem volt ilyen gond, és azóta semmit nem cseréltem a gépen, vagyis nem tudom mi a probléma. A választ előre is köszöni: ➲ ATKA

A Start menü Futtatás parancssorába írd be, hogy dxdiag, aztán a Hang fülnél a Hardveres gyorsítást vedd le nullára, illetve Win7 esetében (ahol ez a módszer már nem működik) a gyártó oldalán keress frissebb hangkártya drivert, és a játékot futtasd WinXP SP2 kompatibilitás módban.

OBLIVION

➲ Egy olyan problémával fordulok hozzád, amit szerintem nem én vetek fel elsőként! Az Oblivion magyarításáról lenne szó! Egyszerűen sehogy sem sikerül! Pedig mindent jól csinálok! 100% eredeti játék, patch, minden megvan, a játék szépen megy is, de a menün és a videókon kívül semmi sem magyar! Már annyiszor próbálkoztam, de semmi! Ráadásul a karakterbeszéd is elment. Angol felirat, néma emberek... Kérlek, segíts! Ha ez is fontos, Win7 64 bit op. rendszert használok. Köszönöm! ➲ SOMA

Nézd meg, hogy az OblivionLauncher.exe fájlt indítva a következő modulok be vannak e jelölve - Oblivion.esm, MorroHun.esp és a magyarjavitas.esp. Általában ez szokott lenni a hiba, ha mégsem, akkor a következő linken javasolt telepítési sorrenddel próbáld meg gatyába rázni - http://tinyurl.com/yd3g6hs.

Négy képernyő egy forrásból

TERMÉK NEVE **KFA2 GEFORCE GTX 570 MDT X4 EX OC** GYÁRTÓ **GALAXY KFA2** MEGJELENÉS **2011 VÉGE** ÁR **NEM ISMERT**

A magas árkategóriás, különösen jól felszerelt videokártyák gyártásával foglalkozó Galaxy KFA2 részlege híres a több monitort is lekezelő VGA-król, gondoljunk csak a cég GTX 560 Ti kártyájára, ami egyszerre öt kijelzővel is megbirkózik. A KFA2 GeForce GTX 570 MDT X4 EX OC bejelentésével újabb próbálkozás kerül napvilágra, igaz, az X4 „csak" négy monitort kezel (persze kérdés, hogy ez kinek nem elég). A kártya hátulján öt darab digitális videokimenet található: egy mini HDMI, három darab DVI-D és egy DVI-I, ezek közül négyet aktiválhatunk egyszerre. Az egyidejűleg csatlakoztatott, maximális számú képernyő egyenként 1920x1080-as felbontást jeleníthet meg (azaz akár négy fullHD tévét is rádughatunk a kártyára), szóval a részletességre nem lehet egy szavunk sem. Ami a kártya nyers teljesítményét illeti, a Galaxy mérnökei igyekeztek óvatosak lenni. A GF110-es grafikus mag órajelét 800 MHz-re, shader-órajelét 1600 MHz-re állították, az 1 GB-os GDDR5 memóriamodul pedig 3800 MHz-en üzemel. Mivel a termék a GeForce GTX 550 Ti-nél alkalmazott flexibilis vezérlést használja, az elsődlegesnek tekinthető, 192 bites területre 768 MB, míg a maradék 128 bites részre 256 MB memória került. Ez a megoldás persze vitatható, annyi előnye azonban kétségkívül akad, hogy szabadon babrálhatunk az össze nem függő órajelekkel, és még csak a kártya tönkretétele miatt sem kell aggódnunk, lévén a Galaxynál két BIOS-t raktak a termékbe. Sajnos árat nem tudunk mondani, de legalább két év garancia jár majd mellé.

Lassan már a VGA-k is úgy néznek ki, mint a design versenyautók. Külcsín mindenek felett.

A moduláris pendrive-oké a jövő?

Egy ötletes dizájnjairól híres úriember, Hyunszó Szong, nem mindennapi pendrive-ötlettel rukkolt elő nemrég. Az elképzelés szerint a jövő hordozható adattárolóit akár össze is csatlakoztathatnánk, hogy együtt nagyobb hátteret nyerjenek. Amikor pedig csak egy kisebb darabra van szükségünk, elég szétkapni, és vinni, amennyi kell belőle. Bár ez még csak terv, és egyelőre egy gyártó sem jelentkezett a licencért, mint ötlet, nem rossz, mi több, érthetetlen, hogy ez eddig senkinek sem jutott eszébe...

Okostelefon kemény helyzetekre

TERMÉK NEVE **SAMSUNG GALAXY EXTREME S5690** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **2011 VÉGE** VÁRHATÓ ÁR **225 FONT**

A Samsung egyik napról a másikra dobta be a köztudatba új, strapabíró okostelefonját, az S5690-et. A készüléket valószínűleg a Motorola Defy ellenfelének szánják, lévén ez is egy sokat bíró telefon lesz, amit munkások és sportolók cipelhetnek magukkal, nem épp mobilbarát környezetbe. A központi egységet a Marvell gyártja, ARMv7 utasításkészletet használ, órajele pedig 800 MHz. A rendszermemória mérete alapjáraton 512 MB, amihez 150 MB háttértár jár, igaz, ezt MicroSDHC kártyával szabadon növelhető. A kijelző 3,65 colos, felbontása HVGA. Méreteit tekintve az Extreme 122 x 66 x 12 milliméter méretű és 116 gramm súlyú. Az ára a briteknél 225 font lesz, több részlet azonban egyelőre nem ismert.

KINECT

Újabb információk a PC-s Kinectről

TERMÉK NEVE **KINECT** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A PC-s Kinectet már jó ideje bejelentették, de a megjelenéséről azóta sincs hír. Persze, béta SDK már van egy ideje, de hivatalos, bolti PC-s Kinectet nem tudni, mikor vehetünk majd. Mindenesetre a gyártó figyeli a PC-sek reakcióját, és időről időre friss információkkal jelentkezik. Ilyen, hogy míg az Xbox 360 esetében az ajánlott kamerától való távolság 1,8-2,5 méterig terjed, addig ez számítógépen nyilván rövidebb kell, hogy legyen, így a Microsoft mérnökei hardveres változtatásokat eszközölnek a konzol amúgy igen sikeres perifériáján. Az úgynevezett „közeli módban" akár 40-50 centiméterről is pontosan érzékeli majd a gép, hogy mit csinálunk, illetve a kábelek is rövidebbek lesznek a PC-Kinectben.

Apróság az asztalon

TERMÉK NEVE **LENOVO Q180** GYÁRTÓ **LENOVO** MEGJELENÉS **2011 VÉGE** VÁRHATÓ ÁR **349 DOLLÁR**

A HTPC-k kora leköszönőben van, lévén már olcsón hozzájuthatunk a sok formátumot lekezelő médiacenterekhez. A kisméretű PC-k viszont még mindig virágzanak, csak a céljuk változott: ma már mindent szeretnének tudni, amit a nagytestvérek. Ilyen próbálkozás a Lenovo Q180 is, mely minden bizonnyal a világ legapróbb teljes felszereltségű PC-jének számít: az egyébként igen szép, ezüstös színben pompázó ház (már ha lehet annak nevezni) méretei 55 x 192 x 22 milliméteresek. Ami a konfigurációt illeti, a processzor egy Cedar Trail platformos Intel Atom, mely maximum 4 GB-nyi DDR3 memóriára támaszkodik. Háttértárolásra a gyártó egy 128 GB-os SSD-t biztosít, de kérhetünk helyette egy 750 GB-os mobil merevlemezt is. A szebb képért és jobb teljesítményért rendelhetünk Radeon HD 6450A típusú, 512 MB-os VGA-t is a dobozhoz, alapból viszont használhatjuk az Atom beépített IGP-jét - akárhogy döntünk, nyilván nem játszani fogunk az apróséggal. A hangokról egy 7.1 csatornás HD audiovezérlő gondoskodik, mivel pedig a Q180 médialejátszónak is használható, kérhetjük Blu-ray vagy DVD-meghajtóval. Igaz, utóbbiak külön házban kapnak helyet, így a pakk kétszer olyan vastagra hízik. A VESA támogatásnak hála akár tévé hátuljára is felszerelhetjük a Q180-at, a különleges, távirányítóhoz hasonlító billentyűzettel pedig kényelmesen internetezhetünk a kanapéról. A Lenovo kicsi, de méreteihez képest meglehetősen sokrétű terméke 349 dolláros alapárral kerül forgalomba az USA-ban még idén, három év garanciával.

Forma-1-es teljesítmény, kompromisszumokkal

TERMÉK NEVE **ASUS ROG RAMPAGE IV FORMULA** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **99 EZER FT**

Combos ár, pazar teljesítmény, szerény felszereltség – ilyen elképzelés állhat az Asus új Rampage IV Formula alaplapja mögött. Az X79 chipkészletű lapcsalád legkisebb tagjaként számon tartott Formula, a még nála is sokkal drágább Extreme változat minden passzív tulajdonságát megörökölte, azaz színvilága megfelel a Republic of Gamersnek, és az alkatrészek minősége is garantáltan első osztályú. Felszereltség terén azonban vannak különbségek, lévén a Formula esetében le kell mondanunk az OC Key-ről, a VGA hotwire-ről, a Subzero Sense-ről... vagyis minden nagyobb újdonságról. A csatlakozók közül négy PCI-Express x16 foglalat felel a videokártyákért, mely négyutas SLI és Crossfire támogatást jelent. Sima PCI már nincs a lapon, kapunk viszont helyette két PCIe x1-et. Ezen felül jár még négy darab DDR3 slot, tizennyolc USB (ezekből 6 db 3.0-s), két alaplapi SATA 6 Gbps port, egyetlen Gigabit Ethernet, és ennyi, kifújt. Csatlakozók terén tehát nincs eleresztve a Formula, igaz, hangvezérlés frontján viszont bőven pótolja a lemaradást. A 8 csatornás Supreme FX III hangvezérlő, mely támogatja az EAX Advanced HD 5.0, Creative Alchemy és THX Tru Studio Pro szabványokat, tényleg remek darab, minden játékos elégedett lehet a teljesítményével. Bár mindez a lapkészlet fantasztikus tuninglehetőségeivel összesítve nem számítana rossz üzletnek, az Asusnál kissé túlárazták az alaplapot, végfelhasználói ára ugyanis nagyjából 99 000 forint. Ennyiből pedig sokkal összeszedettebb lapot is találunk a piacon.

Olcsó és kitartó notebookkal újít az Asus

TERMÉK NEVE **ASUS U32U** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2012 TAVASZ** VÁRHATÓ ÁR **450 DOLLÁR**

A Brazos maggal szerelt notebook sokak régi álma, lévén a platform keveset fogyaszt, olcsó, és meglehetősen gyors. Szerencsére az Asus belecsapott a lecsóba, és bejelentette az U23U-t, ami egy 13,3 colos notebook, a már említett, AMD-féle technológiával felvértezve. Külsejét tekintve az U32U-nak az U36 szolgált alapjául, így nem lesz rajta sok csicsa, marad a minimalista, fekete kiszerelés. A Brazos magos AMD APU (mely a jelenlegi leggyorsabb) két, egyenként 1,65 GHz-en üzemelő magot rejt, míg a grafikus vezérlésért felelős Radeon HD 6320 magórajele 508 MHz. Az adattárolásért egy 320, illetve némi felár fejében egy 500 GB-os HDD felel, memória gyanánt pedig DDR3-at tehetünk a gépbe, akár 1333 MHz-ig. A kijelző LED-es, maximális felbontása 1366x786. Mindez remekül hangzik, a java viszont csak most jön: hála a Brazos platform alacsony fogyasztásának, az U32U nyolccellás akkumulátora 12 órát bír átlagos felhasználás mellett, de maximum terheléssel is órákig szórakozhatunk. A többi fusion-ös géppel együtt az U32U is támogatja a DX11-et, az OpenGL 4.2-es és az OpenGL ES 2.0-t, így akár játszani is lehet rajta, de értelemszerűen mértékkel. S hogy mindezen jóságért mennyit kér el a gyártó? Nos, a tavasszal esedékes premierkor a legolcsóbb (tehát a 320 gigás) modell árra 450 dollár lesz, ami jelenlegi árfolyamon 106 ezer forintot jelent. Ennyiért pedig több, mint jó üzlet a készülék, szóval, aki új notebook beszerzését tervezi, jó döntést hoz, ha megvárja a hivatalos európai premiert.

Egyszerű, de nagyszerű, és még az akkumulátor is sokáig bírja. Nagyszerű társ a mindennapokra.

Öreg HTC, nem vén HTC

Az XDA-Developers fórumán egy lelkes modder, bizonyos jcarzz1, közzétett egy videót, melyen a legújabb Android 4.0 látható, amint az első androidos okostelefonon, a 2008-ban megjelent HTC Dreamen fut. Persze a sebesség lehangolóan lassú, de nem semmi eredmény, hogy a jóval fejlettebb operációs rendszert rá tudta erőszakolni a mára igencsak elavulttá vált telefonra. Ehhez kell az igazi szenvedély.

Olcsó szervert otthonra!

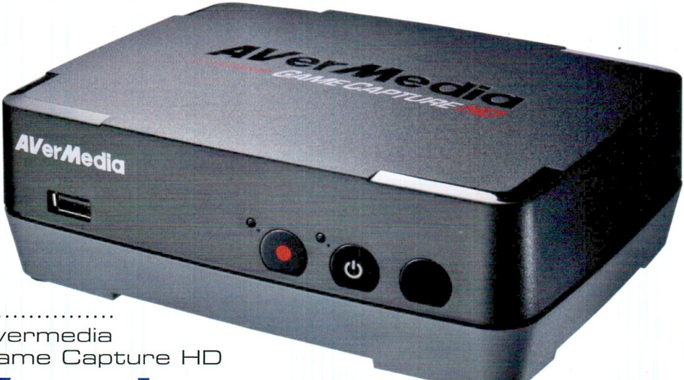
TERMÉK NEVE **INTEL 350** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **2011. DECEMBER** VÁRHATÓ ÁR **KONFIGURÁCIÓFÜGGŐ**

Az Intel a napokban kezdte meg olcsónak szánt, Intel 350-es típusú, Pentium családba tartozó processzorainak kiszállítását. A CPU-k a Hyper Threading technológiának hála akár négy szálon is képesek dolgozni egyszerre, 32 nm-es csíkszélességgel készülnek, valamint 1,2 GHz-es frekvencián járnak. Az Intel célja, hogy bárki számára megfizethető, otthoni szerverekhez is kiváló CPU-t dobjon piacra. Persze a 350-es ára nem ismert, mint ahogy egyetlen, vele szerelt konfigurációról sem kaptunk jelentést.

Okosmobilos illúziókeltés Dél-Koreából

TERMÉK NEVE **SAMSUNG ILLUSION I110** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **MEGJELENT** VÁRHATÓ ÁR **80 DOLLÁR**

A mobiltelefonok piacán általános elv, hogy egy készülék nézzen ki minél jobbnak, a belső úgyis csak a szakikat érdekli. Nos, a koreai Samsung minden bizonnyal a fordított pszichológia híve, ugyanis új, Illusion nevű készülékük pont, hogy gyengébbnek mutatja magát, mint amilyen valójában. A 3,5 colos átmérővel rendelkező, 480x320 pixeles felbontású kijelző láttán joggal hihetnénk, hogy egy átlag alatti készülékkel van dolgunk, holott a tokban egy 1 GHz-es, Cortex-A8 maggal szerelt Samsung Exynos 3110 lapka dohog. Összehasonlításképp: ilyen van a Galaxy S-ben is. Az Illusion az USA-ban már kapható 80 dolláros áron, európai megjelenési dátum azonban nem ismert. Mi mindenesetre nagyon várjuk.



Avermedia
Game Capture HD

Konzolos videorögzítés egyszerűen

Szeretnél videókat rögzíteni a konzolos játékaidból, de egyszerűen, anélkül, hogy külön videokártyát kellene venned a gépedbe? Sőt, a PC-t ki is akarod hagyni az egészből? Akkor ez a hardver egyenesen neked készült!

Havonta nagyjából két tucat üzenetet/kommentet/levelet kapunk abban a témakörben, hogy áruljuk már el, mégis mivel rögzítjük a videotesztjeink képanyagát PC-s és konzolos játékokból. Előbbire a válasz egyszerű, a FRAPS nevű programmal, az utóbbit viszont eddig macerás volt magyarázgatni, ugyanis Chris külön vett egy digitalizáló kártyát a gépébe, és egyébként is szükség volt még legalább két másik programra, hogy a PS3 és az X360 képét a winchesterre varázsolhassuk. Ennek viszont most vége, ugyanis teszteltük az Avermedia Game Capture HD névre keresztelt eszközét, amelynek egyetlen célja, hogy egyszerű megoldást biztosítson azok számára, akik konzolos (PS3, X360, Wii) játékokból szeretnének videókat rögzíteni.

MINT AZ EGYSZEREGY

Mikor azt írjuk, hogy „konzolos videorögzítés egyszerűen", akkor nem túlzunk, hiszen a mérnökök úgy alkották meg a Game Capture HD-t, hogy a műszakilag analfabéták is simán elboldogulhassanak vele. Az egyszerűség már a készülék dobozának kibontását követően nyilvánvaló, hiszen magán a felvevőn kívül az alábbi kiegészítőket találjuk a csomagban: egy hálózati adaptert, komponens kábelt, RCA audio kábelt, egy távirányítót, egy univerzális kábelt a három nagy konzolhoz, illetve egy rövidebb és egy bővebb útmutatót – ez utóbbira pedig csak akkor lesz szükségünk, ha amúgy imádjuk a használati útmutatókat lapozgatni. Az összeszerelés mondhatni pofonegyszerű: az univerzális kábel komponens és RCA kimeneteit bedugjuk a felvevő egység Game In csatlakozórészébe, majd kiválasztjuk, hogy milyen konzolról szeretnénk képet rögzíteni, a három lehetséges opció közül kiválasztjuk az adott gépnek megfelelőt, és azt bedugjuk a választott konzol megfelelő aljzatába. A maradék komponens és RCA kábeleket csatlakoztatjuk a TV Out kimenetekhez és a TV-hez, majd az elektromos hálózatra kell kötni a felvevőt, és már meg is vagyunk. A bekapcsolást követően a konzol video- és hangjelei keresztülhaladnak a felvevőn, és így a készülék alkalmassá válik arra, hogy rögzítse a konzolból a tv felé közlekedő kép- és hanganyagot.

HÁTTÉRTÁR NÉLKÜL

A Game Capture HD saját háttértárral nem rendelkezik, így a képrögzítéshez vagy egy nagyobb méretű pendrive-ra, vagy egy USB-csatlakozóval rendelkező mobil winchesterre lesz szükségünk, és ezeket a felvevő elején található USB-csatlakozóra tudjuk rákötni (illetve egy sima HDD-t is

NÉZD MEG A VÉGEREDMÉNYT!

Ha kíváncsi vagy rá, hogy milyen videókat lehet az Avermedia Game Capture HD-vel rögzíteni, akkor tekintsd meg a DVD-mellékleten található konzolos videotesztjeinket (Halo, Uncharted 3, ACR). Arra viszont felhívnánk a figyelmeteket, hogy a videók nem a készülék maximális teljesítményét mutatják, hiszen a videók 720p-ről lettek alacsonyabb felbontásba tömörítve.

LÉGY MINDIG NAPRAKÉSZ!

Szerencsére az Avermedia a hivatalos megjelenést követően sem feledkezett meg a Game Capture HD-ről, hiszen a tesztelés három hetében kétszer is érkezett firmware frissítés a felvevőhöz. A cég mérnökei folyamatosan figyelik a vásárlóktól érkező visszajelzéseket, és azok fényében frissítik a GCH szoftverét. Könnyen lehet, hogy egy újabb firmware megjelenését követően még a cikkben tárgyalt apró problémák is javításra kerülnek.

beköthetünk a felvevő „hasába"). Természetesen amíg nem gondoskodunk valamennyi tárhelyről, addig nincs is lehetőségünk a képanyag rögzítésére. Az eszköz a mellékelt távirányítóval kezelhető, és hatalmas szerencse, hogy az első bekapcsolást követő beállításoknál akár a magyar nyelvet is kiválaszthatjuk az egyébként roppant egyszerű és jól átlátható menürendszerben. Itt egyébként a teljesen általános beállítások mellett megtekinthetjük a csatlakoztatott háttértár tartalmát, visszanézhetjük a már rögzített anyagokat, állíthatjuk a felvétel minőségét, illetve eszközölhetünk firmware frissítést, ha érkezik új verzió a készülékhez.

VÁGJUNK BELE!

Ha sikerült merevlemezt vagy pendrive-ot csatlakoztatni a készülékhez, akkor a menüben érdemes ellenőrizni, hogy a rendszer felismerte-e a háttértárunkat, és ha igen, akkor belevághatunk az első felvételbe. A videó minőségét (optimális – 12.000 Mb/s; jó – 10.000 Mb/s; maximális felvételi idő – 8.000 Mb/s) a menüben állíthatjuk, azonban a felvett anyagok felbontása attól függ, hogy a konzolokon milyen képarányt állítottunk be. A Game Capture HD a 480i és az 1080i közötti tartományban képes a videorögzítésre, HDMI támogatás hiányában a Full HD-re nincs lehetőség. Az 1080i-s képaránynak köszönhetően ugyan rögzíthetünk 1920x1080-as felbontású videókat (már ha a játék támogatja ezt a méretet), azonban ezek az anyagok interlace-esek lesznek – szerencsére a mai videoszerkesztő programok jelentős része képes eltüntetni a nem kívánatos csíkokat a felvételekről. A rögzített videók formátuma avi kiterjesztésű lesz, sztereó hangsávokkal, és egy 1 TB-os winchesterre az optimális videominőség mellett nagyjából 180-200 órányi felvétel rögzíthető.

A Game Capture HD tehát nem egy bonyolult szerkezet, és ahogy működésre bírni, úgy használni sem egy nehéz feladat. Ahogy azt már említettük, a csomag tartalmaz egy távirányítót, amiről minden funkció elérhető, és egyetlen gombnyomással indíthatjuk és állíthatjuk le a felvételeket, sőt, a felvevő segítségével nem csak mozgó, de állóképeket (screenshotokat) is rögzíthetünk. Hatalmas pozitívum továbbá, hogy a játék közben válthatunk a standard és real-time módok között is. A standard megoldásban a felvevő képes minket OSD (on-screen-display) üzenetekkel tájékoztatni (felvétel indítása és leállítása, hátralévő tárhelykapacitás percben kifejezve, stb.), míg a real-time módban kikapcsolhatjuk ezt a funkciót, így nyugodtan koncentrálhatunk a játékra, semmi nem fogja elvonni a figyelmünket, sőt, amiatt sem kell aggódnunk, hogy a megosztott videojel miatt romlana a teljesítményünk az online küzdelmekben.

SZERKESZTŐSÉGI TAPASZTALATOK

Egy videojátékokkal foglalkozó magazinnak, ami ráadásul videoteszteket is közöl, nagy szüksége van egy ilyen eszközre, így nem is haboztunk, a kézhezvételt követően azonnal tesztelni kezdtük az Avermedia termékét. Összességében pozitív tapasztalatokat gyűjtöttünk, hiszen a Game Capture HD nagyban megkönnyítette a konzolos videotesztek elkészítését – a végeredményről magatok is meggyőződhettek, hiszen az aktuális számunk DVD-mellékletén található konzolos teszteket (ACR, Uncharted 3, Halo: Combat Evolved Anniversary) képanyagait már ezzel

MŰSZAKI ADATOK

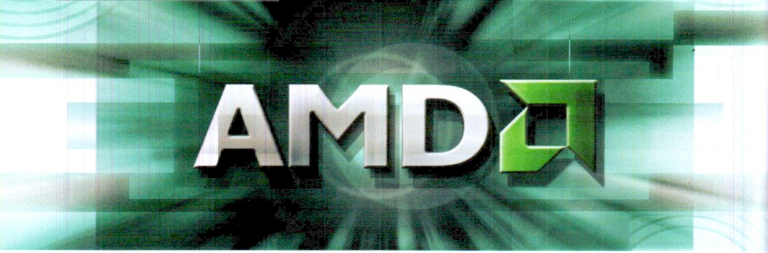
- **Wii-kompatibilis**
- **Xbox 360 kompatibilis**
- **PS3-kompatibilis**
- **Maximum 1080i (1920x1080) felbontás**
- **Videominőség: 12.000 Mb/s avi**
- **1 TB tárkapacitás mellett minimum 180 órányi felvétel**
- **USB csatlakozó pendrive-nak/mobil HDD-nek**
- **Belső SATA-foglalat a HDD-nek**
- **A doboz tartalma: felvevő, univerzális komponens kábel, komponens kábel, RCA kábel, távirányító, adapter**

a felvevővel rögzítettük, eredetileg 720p-s felbontásban (a lemezmellékletre ennél jóval kisebb méretben kerülnek fel a tesztek, főleg a helyszűke miatt).

Általánosságban elmondható, hogy 720p-nél magasabb felbontású videót (főleg az interlace miatt) nincs értelme rögzíteni, és habár a kapott avi file-ok minősége elfogadható, arra mindenképpen érdemes odafigyelni, hogy a Game Capture HD használata mellett javasolt a játékok fényerő beállításait az átlagosnál kicsit feljebb tornázni, ugyanis a kapott videók szinte minden program esetében sötétebb képet produkálnak, mint amilyet eredetileg a TV képernyőjén tapasztaltunk. Komoly problémával a több órányi teszt során nem nagyon találkoztunk, habár azt meg kell jegyezni, hogy egy-két furcsaságba azért belefutottunk a készülék használata közben. Ugyan a felvevő az esetek 90%-ban megbízhatóan rögzítette mind az X360-ból, mind a PS3-ból érkező videojeleket, voltak olyan pillanatok, mikor egy-egy intenzívebb felvételsorozatot követően a készülék magától leállította a rögzítést és egy hibaüzenettel közölte, hogy a felvevőhöz nincs háttértár csatlakoztatva. A három tesztelt játék felvételei közben (tehát úgy 8-10 órán belül) ezzel a jelenséggel 3-4 alkalommal találkoztunk, s mivel minden esetben bőven volt még hely a gépbe helyezett pendrive-on, így a hibát az eszköz túlmelegedésének tulajdonítottuk. A másik anomália, ami egy kicsit megkeserítette a videoteszteket szerkesztő Chris dolgát, hogy a Sony Vegas nevű vágóprogram nem volt hajlandó beolvasni a gép által készített avi file-okat, így a tesztek megszerkesztése előtt minden egyes alkalommal egy másik formátumba kellett konvertálnunk a kapott felvételeket. Érdekes egyébként, hogy ugyanez a probléma sem a rendelkezésünkre álló videolejátszó programok, sem a szintén videoeditálásra használt Adobe Premiere Pro esetében nem jelentkezett.

Összességében elmondható, hogy a Guru szerkesztősége a kisebb hibák ellenére is meg van elégedve az Avermedia kifejezetten konzolokhoz tervezett felvevőjével. Egyszerű és kényelmes a használata, a felvételek során készített anyagok minősége pedig alkalmas a nagyobb közönség számára történő publikálásra, így mi a jövőben is a Game Capture HD mellett tesszük le a voksunkat, ha konzolos videotesztekről lesz szó.

A Game Capture HD nem egy bonyolult szerkezet és a használata sem igényel komolyabb technikai felkészültséget. Aki már életében egyszer sikeresen kötött össze konzolt tv-vel, annak ez az eszköz sem fog gondot okozni. Sem az összerakás, sem a használat.



Megérkezett az AMD Llano

INTEGRÁLT VIDEOKÁRTYÁK FORRADALMA

Mindig is tudtuk, hogy egyszer el fog jönni az a pillanat, amikor processzorban lévő videokártyákon fogjuk tolni a Crysis-t, de arra nem számítottunk, hogy az AMD jóvoltából ennek még 2011-ben szemtanúi lehetünk. Az új Radeonok könnyedén borsot törhetnek majd mind az Intel, mind az NVIDIA orra alá, főleg, ha az a cég tartja magát eddigi árpolitikájához.

Pár éve még szánalmasan legyintettünk, amikor valaki az iránt érdeklődött, hogy ezzel vagy azzal az alaplapra integrált videokártyával elfutnak-e a legújabb játékok. Telt-múlt az idő, és ezek a kártyák felköltöztek a processzorokba, drasztikusan nőtt a számítási teljesítményük, ráadásul tudásban igyekeznek tartani a lépést a dedikált társakkal. Az AMD mindig is élen járt az integrált megoldásokban, elég, ha csak a videogyorsításra vagy a driverek miatti támogatásra gondolunk. Az Intel, akit sokáig csak átkoztak nemcsak a gyenge hardver, de a pocsék szoftver miatt is, megtanulta elkészíteni mindkettőt, az NVIDIA pedig tavaly végérvényesen kiszállt a buliból, így a csata kétszemélyessé, de annál kiélezettebbé vált.

VALAMI KÉSZÜL...

Mobil processzorait tekintve az AMD mindig is az elfogadható ár/teljesítmény mutatóra hajtott, nem véletlen, hogy 200 ezer feletti notebookok esetében elvétve találunk Athlonnal vagy Phenommal szerelt gépet. Nem véletlen, hiszen a Llano architektúra is a korábbi Phenomokra támaszkodik, néhány apróbb változtatással gyakorlatilag egy az egyben ugyanazokat a modelleket kapjuk, mint korábban. Két fontos változást azonban mindenképpen ki kell emelnünk. Az egyik, hogy bevezetésre került az ún. Turbo Core technológia, amely hasonló az Intel Turbo Boostjához, de annál valamivel elavultabb és egyszerűbb. Amennyiben a két processzormag közül csak az egyik van használatban, úgy az inaktív mag órajele 800 MHz-re, feszültsége pedig 0,9125V-ra csökken, míg az aktív magé pedig egy előre meghatározott értékig nőhet. A növekedés egészen addig tart, amíg a processzor kombinált fogyasztása ezt lehetővé teszi, és nem haladja meg a 35, illetve 45W-ot. Ugyanez igaz a négymagos processzorokra is, azzal a különbséggel, hogy ott legfeljebb két mag órajelét tudja megnövelni a rendszer. A másik, sokkal fontosabb újdonság kétségkívül az alaplapról a processzormagba átkerült videokártya. Az AMD-nek ez már a második olyan családja, ahol a központi egység mellett egy grafikus mag is található, hiszen az Intel Atomja ellen harcba küldött Brazos platform szintén erre a koncepcióra épül – és meglepően sikeres is. Természetesen ahhoz, hogy a Llano architektúra nagyot szóljon, nem volt elég csupán az eddig használt GPU-kat a CPU mellé tenni, hiszen azok felett már eljárt az idő, sokkal gyorsabb eszközökre volt szükség ahhoz, hogy a világ felfigyeljen az újdonságra. Elővették tehát a legfrissebb Winter Park és Beavercreek magokat (előbbivel a hazai kereskedésekben nem nagyon fogunk találkozni, hiszen az E2-3000M processzorban található, amelyet nálunk nem árulnak) és kimatekozták, mennyire kell erősnek lenniük ahhoz, hogy házon belül a dedikált Radeonokat még ne veszélyeztesse, ugyanakkor a konkurens integrált, illetve belépő dedikált VGA-kat viszont igen. A cél tehát egyértelmű volt, az Intel HD

INTEGRÁLT VIDEOKÁRTYÁK ELLEN

	Resident Evil 5 800×600 Low	Resident Evil 5 1366×768 Low	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat 800×600 Med.	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat 1366×768 Low	Street Fighter IV 640×480 Medium	Street Fighter IV 1366×768 Low
Radeon HD6620G – DC	75,4	58,6	51	145	127	77
Radeon HD6520G – DC	74,1	57,2	50	143	120,4	71,8
Radeon HD6480G – DC	56,2	46,8	50	146	99,1	74,5
Intel HD Graphics 3000	53,9	37,2	38	108	72,6	57,7
Radeon HD6620G – SC	50,6	32	31	100	81,9	47,8
Radeon HD6520G – SC	52,4	33	32	108	82,5	46,3
Radeon HD6480G – SC	44,3	33,2	32	107	80,7	48,3

SC = egycsatornás memória használat • DC = kétcsatornás memória használat

AMD Llano	HD6480G	HD6520G	HD6620G
Gyártástechnológia	32 nm		
Shaderek száma	240	320	400
Grafikus mag / shaderek órajele	444 MHz	400 MHz	444 MHz
Textúrázók száma (TMU)	12	16	20
Raszter egységek száma (ROP)	4	8	
Támogatott DirectX verzió	11.0		
Támogatott DDR3 memória max. órajele	1333 MHz	1600 MHz (CPU függvénye)	

Könnyen lehet, hogy hamarosan bekövetkezik az az időszak, mikor már az integrált kártyák is elegendőek lesznek a játékok futtatásához.

Graphics 3000-et túl kell szárnyalni, és az sem baj, ha az NVIDIA GeForce GT 520M-jének konkurenciát sikerül állítani.

KICSI A BORS, DE?

A táblázatban látható, papíron mire képesek az új integrált videokártyák, és bár a számok alapján hatalmas különbségek láthatók, a valóságban ezek szinte eltörpülnek, a kérdés az, hogy miért? Dedikált videokártyák esetében a memóriabusz rendszerint 64, de inkább 128 bit széles, ráadásul a hozzájuk kapcsolódó 0,5-1 GB RAM elég magas órajelen jár, elegendő sávszélességet biztosítva így a grafikus magnak. Az integrált megoldásoknál eddig kevésbé volt probléma a sávszélesség kérdése, hiszen eleve alacsony számítási teljesítmény jellemezte a GPU-kat, a korábbi 40-80 shader helyett most viszont 240, de akár 400 is rendelkezésünkre áll. Mindez azt jelenti, hogy a sávszélesség a legfontosabb tényezővé nőtte ki magát, ennél fogva a processzorba integrált DDR3-mas memóriavezérlő oroszlánrészt vállal a projekt során. A másik táblázatban látható, hogy egyes modelleknél legfeljebb a manapság sztenderdnek számító 1333 MHz-es modulokat használhatjuk, míg a drágább változatoknál lehetőségünk van 1600 MHz-ig is felmenni. Szomorú, hogy a notebook gyártók még csak nem is veszik a fáradtságot, hogy ha már ennyire padlón vannak a memória árak, néhány modelljükbe beletegyék a gyorsabb modulokat – pedig ha valahol, itt aztán tényleg be lehetne indítani vele a marketing gépezetet.

OKOSAN AZ INTEGRÁLTTAL!

És hogy mi a lényeg mindebből? Az, hogy ha AMD Llano platformra épülő notebookban gondolkodunk (ne adj isten, már vettünk is egyet), feltétlenül gondoskodjunk róla, hogy két ugyanakkora memória modult tegyünk bele, ne elégedjünk meg azzal, ha a gyártó egyben adta oda nekünk a 4 GB-ot. Egy modul használatánál ugyanis egycsatornás memóriavezérlésről beszélünk, amely pont megfelezi azt a sávszélességet, amely két modulnál (kétcsatornás vezérlés mellett) is rendszerint kevés. Ha vetünk egy pillantást a mérési eredményekre, tisztán látható, mekkora hátrányt jelent az, ha csupán egyetlen RAM modult használunk – gyakorlatilag a három, papíron teljesen eltérő videokártya ugyanazt a sebességet hozza. Ha mindegyik megkapja a második modult, akkor már változik a helyzet, de jól megfigyelhető, hogy a HD6520G és a HD6620G teljesítményében lényegi különbséget nem fedezhetünk fel, sőt, néha a HD6480G (amely papíron majdnem fele olyan gyors, mint a HD6620G) is fel tud nőni hozzájuk. Nem árt ugyanakkor észrevenni, hogy az Intel HD Graphics 3000-et, az első számú ellenséget mindhárom kártya könnyedén lepipálja, de ehhez az esetek döntő többségében szükség van a második memória modulra. Külföldi fórumokon láttunk rá példát, hogy egyes felhasználók remek tuning eredményeket értek el ezekkel a VGA-kkal, mi nem javasoljuk egyik Radeon túlhajtását sem, hiszen meghibásodásuk esetén nem egyszerű cserélni őket, ráadásul a processzor is repül vele együtt ugyebár.

A NAGYOKAT IS UTOLÉRI

Szintén érdekes a dedikált videokártyákkal szemben mutatott teljesítmény. Látható, hogy az NVIDIA legkisebb VGA-ját, a GT 520M-et sikerült befogni, kisebb túlzással kijelenthetjük, hogy mind a három integrált Radeon hozza annak sebességét, néha még picit többet is. Bár házon belül nem szeretett volna konkurenciát az AMD, a HD6470M-et mégiscsak sikerült megverni, ami azért baj, mert a 150 ezer forint alatti kategóriában nagyon sok notebookot szerelnek ilyen VGA-val, többségükben ráadásul AMD processzor is található. Egy dologról ugyanakkor még nem beszéltünk, ez pedig a fogyasztás és a vele szorosan összefüggő akkumulátoros üzemidő.

Az AMD Llano alapú notebookok hűtése viszonylag könnyen megoldható, hiszen egyetlen tok alatt rejtőzik maga a CPU mag és a videokártya is, így nem kell két, egymástól külön álló terület hűtését is megoldani, mint a dedikált VGA-val rendelkező modellek esetében. A melegedés nem tartozik a három tesztelt notebook problémái közé, hiszen legfeljebb 70-75 fokos értékeket rögzítettünk (maximális terhelés mellett), ugyanakkor a hűtőrendszerek zajszintje mindig alatta maradt a várakozásoknak, amelynek kifejezetten örültünk. Szintén közös, jó tulajdonságuk, hogy az akkumulátorral is kesztyűs kézzel bánnak, így átlagos használat mellett is hasonlóan jól bírják, mint Inteles társaik (NVIDIA videokártyával), ugyanakkor, ha filmnézésre vagy játékra kerül a sor, az előny már az AMD Vision platformjáé.

A beszámoló végéhez közeledve már csak egyetlen dolgot emelnénk ki, ez pedig az AMD Dual Graphics Technology, amelynek révén lehetőségünk nyílik egy dedikált és egy integrált Radeon HD6000-es sorozatba tartozó videokártya erejét egyszerre kihasználni. Fontos tudnunk, hogy ez a lehetőség csak és kizárólag DirectX 10-es, illetve 11-es játékok/beállítások esetén áll, régebbi DX verzióknál a technológia nem működik. A szoftveres támogatás valamivel gyengébb, mint az NVIDIA hasonló módon működő Optimus-ánál, de megéri vele foglalkozni, hiszen a mellékelt táblázatból látható, mekkora teljesítménytöbbletet tudunk kicsikarni a használatával. Ha a Dual Graphics-ban potenciált látunk, inkább a HD6520G-vel, illetve HD6620G-vel szerelt notebookokat keressük, ugyanis ezen videokártyák mellé jóval több dedikált VGA-t társíthatunk, mint a gyengébb HD6480G-hez.

Összességében tehát elmondható, hogy az AMD egy kicsit különc, de jól használható rendszert álmodott meg a Visionnel és a Llano architektúrával, minket meggyőzött arról, hogy van létjogosultsága a piacon. Főleg az olcsóbb változatok lesznek sikeresek, illetve arra számítunk, hogy a karácsonyi szezonban a Dual Graphics-szal rendelkező változatokat is előszeretettel keresik majd a leendő tulajdonosok – nem ok nélkül. Titokban reménykedünk viszont, hogy ezt a fejlesztési tendenciát megtartva a jövő év során egy teljesen új processzor architektúrával is megismerkedhetünk, ugyanis a finoman szólva is korosnak számító Phenom II (amelyre az összes új mobil CPU épül) már nagyon nehezen képes labdába rúgni a leggyengébb Core i3-mal szemben is, ha csak a nyers processzorerőt nézzük.

DEDIKÁLT VIDEOKÁRTYÁK ELLEN

	DiRT2 Demo 1366×768 Medium	Far Cry 2 1366×768 Medium DX9	Far Cry 2 1366×768 Ultra High DX10	The Last Remnant 1366×768	Resident Evil 5 1366×768 High	Street Fighter IV 1366×768 Max 0×AA	Street Fighter IV 1366×768 Max 4×AA	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat 1366×768 Med.
GeForce GT 540M	63	53,1	31,8	53,6	54,8	91,7	66,1	57
Mobility Radeon HD5650	51,6	44,8	28,4	41	51,9	72,9	37	48
GeForce GT 525M	40,8	44,5	28,5	46,2	41	71,8	47,5	46
GeForce GT 330M	41,3	39,1	19,7	44,1	46,5	70,2	39,7	49
Radeon HD6620G	36,4	34,3	22,4	33,4	40,4	61,1	37,4	36
GeForce GT 520M	37,8	32,8	19,1	31,8	31,5	51,8	37,9	33
Radeon HD6520G	37,6	32,3	19,9	30,8	37,5	54,8	34,1	35
Radeon HD6480G	33,5	30,4	18,5	30,1	34,8	55,5	34,2	33
Radeon HD6470M	34,2	33,9	18	28,7	31,7	50,7	30,7	30

ÁLOMPC

GURU

ÜNNEPI HARDVERBONANZA

Eljött az év legszebb ünnepe, amikor a PC-seket is minden cég kényezteti. Új hardverek, vadonatúj játékok és visszautasíthatatlan ajánlatok. A valutaárfolyamok továbbra sem kedveznek, ám a gyártók és képviseletek mindent megtesznek, hogy lassítsák vagy eltüntessék az árnövekedést. Ez a videokártyáknál és egyes alaplapoknál például azt jelenti, hogy komplett Battlefield 3-at adnak a hardverhez, ami valóban igazán hasznos egy új PC bejáratásához. Mivel a karácsony a számítástechnikában is a csúcsszezon, ezúttal kibővített ajánlóval készültünk, így a komponenseken kívül egyéb hardvernyalánkságokat is figyelmetekbe ajánlunk, sőt, egy megfontolandó kakukktojást is elrejtettünk kívánságlistánkban.

BASIC

Hónapról-hónapra nehezebb a 100 ezer forintos határt tartani, de mi azért nem adjuk fel. A memóriát leszámítva minden drágább lett a múlt havi állapotokhoz képest. Az alaplap+processzor kombinációhoz ragaszkodtunk, noha a CPU ára felszökött. A VGA-nál próbáltunk kompenzálni, így 512 MB-os HD6770-et választottunk – ez Full HD alatt elegendő lesz, de aki teheti, válassza mégis az 1 GB-os modellt vagy egy GeForce GTX 550 Ti-t kb. 33-35 ezer forintért. A legnagyobb visszalépés a merevlemeznél történt: a HDD árak az egekben, így már nem fért bele az időközben háromszorosára drágult WD 1 TB-os modell. A 320 GB-os Samsung viszonylag gyors, és a tavaszi HDD áresésig elegendő lesz.

Alaplap	Gigabyte GA-970A-D3	23 800 Ft
Processzor	AMD Phenom II X2 565	25 100 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Kingmax 2 GB DDR3-1333MHz	5 400 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD6770 512 MB	26 900 Ft
Merevlemez	Samsung 320 GB 7200rpm	19 500 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-D163B	3 700 Ft
Ház	Gigabyte GZ-PB Fekete 420W	11 300 Ft
Táp	-	
Összesen		115 700 Ft

GAMER

Játékosnak lenni idén igazán jó: rengeteg régóta várt cím jelent meg, ezek közül több is abszolút kihasználja a fejlett hardverek nyújtotta extraszolgáltatásokat és teljesítményt. Az alaplapnál MSI-re váltottunk, amivel kényelmes tuningolást is kapunk, de a processzornál nem adtuk alább, maradtunk a Core i5-2400-asnál. A memóriánál nem változtattunk, de a HDD-nél sajnos visszább kellett vennünk. Itt két lehetőségünk van: veszünk az új PC-be egy 64 GB-os SSD-t 24-27 ezer forintért és régebbi PC-nkből átszereljük a HDD-t tavaszig, vagy veszünk most egy 320 GB-os HDD-t 24 ezerért és beosztjuk a tárhelyet. Mi az előbbit javasoljuk, de mivel új gépről van szó, a táblázatba a másodikat tettük.

Alaplap	MSI P67A-C43	22 500 Ft
Processzor	INTEL Core i5-2400	48 200 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 11 Pro Rev. 2	2 400 Ft
Memória	2× Veritech 4 GB DDR3-1333MHz	9 400 Ft
Videokártya	MSI N560GTX 1 GB	49 200 Ft
Merevlemez	Samsung 320 GB 7200rpm	19 500 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-D163B	3 700 Ft
Ház	THERMALTAKE VL8000 V3	10 400 Ft
Táp	Raptoxx Professional RT-500W	13 000 Ft
Összesen		178 300 Ft

ULTRA

A múlt hónapban kaptunk Bulldozer-t az AMD-től és Sandy-Bridge-E-t az Inteltől, de mi azért ne hagyjuk magunkat – a legokosabb vétel felsőkategóriás PC-be még mindig az Intel LGA1155-ös platform. Ehhez tartottuk is magunkat, így maradt a Core i5-2500k és a kiváló P67-es alaplap, a csendes tuninghűtő és tuningmemória, az erős videokártya és a villámgyors SSD, ami ráadásul érezhetően olcsóbb lett. Egy 1 TB-os HDD-t is tettünk a konfigurációba, de aki ki tudja gazdálkodni, mondjuk egy régebbi vagy külső HDD-vel, várjon a merevlemez vásárlással tavaszig, amikor is remélhetőleg az árak újra visszatérnek a jól megszokott szintre.

Alaplap	ASUS P8P67 LE	26 900 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	53 000 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 2 Rev.B.	12 400 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	11 000 Ft
Videokártya	ASUS EAH6950 2 GB DirectCU II	75 100 Ft
Merevlemez	Samsung Green 1 TB 5400 rpm	31 000 Ft
SSD	OCZ Vertex 3 120GB	57 900 Ft
Optikai egység	Samsung SH-D163B	3 700 Ft
Ház	Thermaltake VM600M1W2Z Dokker BlacX	16 500 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	19 400 Ft
Összesen		306 900 Ft

SSD

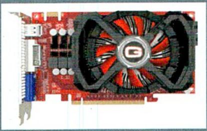
A merevlemez árakkal két katasztrófa is történt: a tájföldi árvíz és a valutaárfolyamok. Jó kérdés, hogy ez hogyan hat az SSD-k terjedésére, amiket legalább az egyik veszély nem fenyeget. Nos, a hazai SSD árak érdekes módon csökkentek valamelyest – na persze még nem nagyságrendekkel, de azért az Ultra konfigurációnkban szereplő OCZ Vertex 3 például 4-5 ezer forinttal olcsóbb lett, és a 64 GB-os modelleket is meg lehet kapni a boltban már akár 24 ezer forintért.

AJÁNLATUNK
OCZ Vertex 3 120 GB
57 900 Ft

ALTERNATÍVA
KINGSTON V200S37 64 GB
26 800 Ft

VGA

Úgy tűnik, mégis lesz új videokártya idén (GeForce GTX 560 Ti 448), ám ez csupán egy limitált szériás modell lesz néhány gyártó kínálatában. De ez nem is baj, a kínálat hatalmas, amiben mindenki megtalálhatja a kedvenc játékához legmegfelelőbbet. Aki kevés pénzből gazdálkodik, az a HD6670-GTX 550 Ti által határolt mezőnyben nézzen körül, kicsivel efelett jó áron lehet találni HD6850-et. A középső árszegmensben továbbra is a GTX 560, illetve a GTX 560 Ti vs. HD6950 csata dúl – mindegyik jó vétel, ráadásul most jó néhány modellhez Battlefield 3, Batman és további kiváló játékok járnak.



AJÁNLATUNK
GAINWARD Bliss GeForce GTX 560 1 GB
48 600 Ft

ALTERNATÍVA
ASUS GTX 550 Ti DCU 1 GB
35 500 Ft

MONITOR

Továbbra is csodáljuk az ASUS 3D Vision 2-es, 27 colos 3D monitorát, ami valóban a játékosoknak készült, a legújabb technológiákat vonultatja fel, de azért olcsóbban is találunk jó monitort. Ilyen például a 24 colos Samsung S24A300B, aminek kiváló képminősége van, a LED-es háttérvilágításnak köszönhetően keveset fogyaszt (kb. 27 Watt), és azért még az ára is elérhető. A mindösszesze 5 cm vastag monitor DVI és D-SUB bemeneteket, 5 ms-os válaszidejű, Full HD panelt és egy egyszerű talpat kapott, amin dönthető. Egyetlen kifogásunk a fényes, tükröződő káva.

AJÁNLATUNK
ASUS VG278
165 000 Ft

ALTERNATÍVA
SAMSUNG S24A300B
49 000 Ft

MEREVLEMEZ

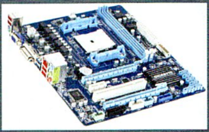
Míg a múlt hónapban még el lehetett csípni az olcsó merevlemez-szállítmányok utolsó darabjait, addig mostanra végleg kiürültek a raktárak és megkezdődött az áremelkedés. A kb. 2 hónapja még 13 ezer forintért beszerezhető Western Digital 10EALX 1 TB-os Blue modell mára jóval 30 ezer forint fölé szökött és a 1,5-2 TB-os Green (5400 rpm) modellek is elszálltak a 40 ezer forintos árszegmensbe. Tudjuk, hogy most mindenkit vásárlásra kéne bátorítanunk, ehelyett mi azt mondjuk, aki teheti, ne vegyen tavaszig merevlemezt. Ha mégis, hát készüljön fel, hogy még a rég elfeledett 250-320 GB-os modellek is 20 ezer forint körül vannak.

AJÁNLATUNK
SAMSUNG 320 GB 7200rpm
19 500 Ft

ALTERNATÍVA
WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm
31 000 Ft

ALAPLAP

Az X79-es Intel platform sajnos nem sok újdonságot hozott, ráadásul a legolcsóbb alaplapok is 50 ezer forint felett járnak, ami a legtöbb felhasználónak egyszerűen nem fér bele. De nem is kell, hiszen az LGA1155 továbbra is kiváló választás, legyen szó játékról, otthoni mindenesről vagy éppen irodai igáslóról. Az olcsóbb szegmensben is találunk már LGA1155-ös Intel processzorokat, de azért itt már érdemesebb az AMD ajánlatait megnézni, amikhez olcsóbban, jobb alaplapokat kaphatunk. Ilyen például a Gigabyte A75M-S2V, ami FM1-es CPU-kat fogad, kapott SATA6G és USB 3.0 vezérlőket és microATX-es házba is beszerelhető.



AJÁNLATUNK
ASUS P8P67 LE
26 900 Ft

ALTERNATÍVA
GIGABYTE A75M-S2V
18 100 Ft

PROCESSZOR

Az év végére megérkezett Intel Sandy Bridge-E és AMD Bulldozer nem borították fel az eddigi erősorrendet, ahogy a legjobb vételek sem változtak: alsó-közép szegmensben az AMD-t érdemes választani, míg efelett mindenképpen az Intel LGA1155-ös platformját és a hozzá tartozó második generációs Core i processzort. Az alsó szegmensben ugyanakkor egyre vonzóbb az AMD FM1-es platformja, ami a Llano kódnevű processzorokat támogatja. Ezekbe a CPU-kba viszonylag erős (az Intel-énél sokkal erősebb), DirectX 11-es GPU-t is integráltak, ráadásul a hozzá való alaplapok olcsón kínálnak sokat (erről lásd alaplap ajánlónkat).

AJÁNLATUNK
INTEL Core i5-2400
48 200 Ft

ALTERNATÍVA
AMD A4-3400 X2
17 000 Ft

TÁPEGYSÉG

Unalmas egy kocka a tápegység, pedig élet-halál ura a PC-ben. Ha „gagyit" választunk, talán épp azok a biztonsági áramkörök hiányoznak belőle, amik megvédenék drága alkatrészeinket egy feszültségingadozástól vagy tüskétől. Az is lehet, hogy nem is ez lesz a gond, de PC-nk instabil, megbízhatatlan lesz – erről is a tápegység tehet. Na, de szerencsére a kínálat óriási, és már viszonylag olcsón kapunk megbízható, stabil tápot, amiből nem sajnálták ki a szükséges alkatrészeket. Ha 10 ezer forint a limit, akkor mi az aktív PFC-s Chieftec iArena 450W-ot ajánljuk, ami elegendő teljesítményt nyújt középkategóriás konfighoz, a szükséges védelmi áramköröket is megkapta és az ára is barátságos. Ha ennek akár a dupláját is rákölthetjük erre az egységre, a Corsair

Builder Series CX600 V2-t válasszuk, ami nagyon jó hatásfokkal dolgozik, megbízható és akár több VGA-s kiépítéshez is elegendően erős.

AJÁNLATUNK
CHIEFTEC iARENA 450W
9900 Ft

ALTERNATÍVA
CORSAIR Builder Series CX600 V2
19 400 Ft

EGÉR

Amilyen ártatlannak tűnik, olyan sok múlhat rajta, főleg akkor, ha játékról, azon belül is FPS-ről vagy stratégiáról van szó. Az egér az a mutató, ami mind a mai napig a legjobb eszköz a pontos célzáshoz, gyors, precíz mozdulatokhoz – nem is csoda, hogy nem eresztik össze online a konzolon játszókat a PC-sekkel. Persze PC-s egerek közt nagy a szórás, az olcsóbbak fabatkát sem érnek, ha játékról van szó, a jobbakért pedig sokat kell fizetnünk. Ha ez utóbbi nem akadály, a Modern Warfare 3 köntösbe öltöztetett, de cserélhető markolatú, abszolút csúcskategóriás Logitech G9x-et ajánljuk, ami 5700 dpi-jével, saját profilmemóriájával igazi nagyágyú, hogy a többi extráról ne is beszéljünk. Ha nem szeretnénk ennyit egérre költeni, akkor is vannak jó alternatívák. 10 ezerért például a Logitech G400, ami a legendás MX518 utódja, vagy az egészen olcsó, mégis 1600 dpi-s Genius G500, ami mindössze 2800 forint.

AJÁNLATUNK
LOGITECH G9x MW3 Edition
19 900 Ft

ALTERNATÍVA
GENIUS Navigator G500
2800 Ft

BILLENTYŰZET

Ahogy az egerek, úgy ma már a billentyűzetek sem a régiek. Ez például azt jelenti a játékosoknak tervezett modelleknél, hogy makrózható (programozható) gombokat, háttérvilágítást, médiavezérlő gombokat stb. kapunk, amik játék közben hasznosak lehetnek. A Logitech a G19-es csúcsmodellel próbálja meghódítani a tehetős játékosok szívét, a Razer pedig a Battlefield 3 és Dragon Age II BlackWidow Ultimate-tel, amik igazán jól néznek ki. Persze ez az abszolút high end, ahol egy-egy modellért akár 31-43 ezer forintot is elkérnek. Ennél sokkal barátságosabb a Razer Arctosa 12 700 forintért, ha pedig tényleg nagyon kevés van erre a perifériára, mégis szomjazunk egy kis extrára, a Genius G235 vagányul néz ki színezett WASD billentyűivel.

AJÁNLATUNK
RAZER Arctosa
12 700 Ft

ALTERNATÍVA
GENIUS G235
2600 Ft

HEADSET

Online csatákhoz ma már nélkülözhetetlen a headset, vagyis a mikrofonos fejhallgató. Itt aztán belefulladhatunk a kínálatba, ám gyorsan leszűkíthetjük a fojtogató kínálatot, ha kivesszük a listából a munkára, chatre stb.-re tervezett, olcsó modelleket. Ezeknek a hangminősége amúgy is kritikán aluli, elrontják még a legjobb játékot is. Ha a minőségi modelleket nézzük, sok olyat találunk, ami USB-n csatlakozik gépünkhöz, vagyis nem az alaplapi hangkártyára kapcsolódik, hanem saját maga oldja meg a hangelőállítást is. A Logitech H360-as, nyakpántos modellje például jó választás, a hangja tiszta, a mikrofon zajcsökkentő szivacsot is kapott, és ha nem kell, egyszerűen kikapcsolható. Ennél jó néhány ezressel olcsóbban megkapjuk az Arctic P261-es headsetet, ami ugyancsak USB-s, mikrofonja minden irányban állítható, a fejpánt kényelmes, a vezérlés pedig egyszerű a kábelen lévő in-line távirányítóval.

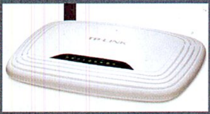
AJÁNLATUNK
LOGITECH H360
8400 Ft

ALTERNATÍVA
ARCTIC P261
5300 Ft

ROUTER

A router ma már elengedhetetlen szinte minden háztartásban, és szerencsére az alapszolgáltatásokban nincs túlzottan nagy eltérés olcsó és drága útválasztó között. Persze az extrák és a sebesség már más kérdés, de például a 100 Mbit/s-os belső hálózat és a Wi-Fi N Lite zsinórnélküli hálózat a legtöbb háztartásba bőven elegendő. Pontosan erre képes a megbízható TP-Link TL-WR741ND, ami könnyen használható kezelőfelületet, minden szükséges alapszolgáltatást és N-es Wi-Fi-t is ad egészen olcsón.

Manapság kb. 6 ezer forintért 120 MBit/s-os nethozzáférést vásárolhatunk, a gigabites LAN és a gyors, 300 Mb/s-os Wi-Fi sem elérhetetlen és drága, ám mindehhez már megfelelően gyors router is kell. Ilyen a Netgear WNR3500L, ami gigabites, a 300 Mb/s-os Wi-Fi-t támogatja, az USB bemenetére csatlakoztatott tárolót képes megosztani, kiépíthetünk vendég Wi-Fi hálózatot és még sorolhatnánk.



AJÁNLATUNK
TP-LINK TL-WR741ND
5900 Ft

ALTERNATÍVA
NETGEAR WNR3500L
19 900 Ft

NAS

A mobil eszközök évek óta tartó hódításával párhuzamosan egyre több otthoni felhasználó ismeri fel a hálózati adattárolás előnyeit. Persze lehet PC-n tárolni a filmeket, zenéket, képeket, és onnan küldeni más eszközökre, vagy akár felhőalapú tárhelyet is bérelhetünk, hogy a világ bármely részéről elérjük fájljainkat, de a legjobb választás még mindig a helyi fájlszerver. Viszonylag olcsón kiépíthetünk az otthoni hálózatra kapcsolt, gyors és egyszerű Network Attached Storage-ot, amin aztán bármilyen adatunkat tárolhatunk, backupolhatjuk rá PC-nket és mobil eszközeinket, vagy akár torrent klienst is futtathatunk rajta, esetleg FTP-t üzemeltethetünk (természetesen kizárólag legális okokból). A Netgear MS2000 HDD-k nélkül alig 24 ezer forint és szinte mindenre képes, amire átlagos felhasználás mellett szükségünk lehet. A prémium kategó-

riában a QNAP TS-412-öt ajánljuk, ami temérdek extra szolgáltatást kínál, 4 HDD-t kezel és akár kisebb irodák igényeit is képes kiszolgálni.

AJÁNLATUNK
NETGEAR MS2000
23 400 Ft

ALTERNATÍVA
QNAP TS-412
67 000 Ft

KÜLSŐ HDD

Ahogy minden más merevlemez, úgy a külső tokba szerelt tárolók ára is jelentősen emelkedett az elmúlt hónapban. Alapvetően kétféle külső tároló közül választhatunk vásárlásnál: a 2,5 colos modellek beérik az USB-ről érkező tápellátással, kicsik, könnyűek, maximum 1 TB-osak és hát nem feltétlenül túl gyorsak. A 3,5 colos modellek már gyorsabbak, tárkapacitásuk is nagyobb, akár 3 TB, de külső tápegység kell hozzájuk és a hurcolás is nehézkesebb. Egy közös mindkettőben van: vásárlásnál mindenképpen az USB 3.0-ás modellt válasszuk.2,5 colos modellnél a Western Digital Passport Essential USB 3.0 500 GB-os modellje igazán jó vétel, míg 3,5 colos kivitelben a Samsung M3 Station USB 3.0-ára esett a választásunk, amiből az 1 TB-os modellt 31 ezer forintért beszerezhetjük.

AJÁNLATUNK
SAMSUNG M3 Station 1 TB
31 000 Ft

ALTERNATÍVA
WESTERN DIGITAL Passport Essential 500 GB
26 200 Ft

SZÁMÍTÓGÉP HÁZ

Ami egykoron még csak egy ronda bézs kocka volt a monitor alatt, arra most már egy komplett iparág szakosodott, hogy minél egyedibbé, dizájnosabbá tegye. A számítógépházakkal Dunát lehetne rekeszteni, mégis nehéz igazán jót találni. Az évek során persze sokat fejlődtek a „dzsunka" gyártók is, ma már azért nehezebb megvágni a kezünket egy oldallappal, de azért az összeszerelés, a szellőzés és a dizájn még nagyon messze van a tökéletestől az ilyen daraboknál. Ha 5-8 ezer forintnál többet nem szeretnénk kiadni házra, érdemes a Gigabyte és az ASUS modelleket megnézni – nem csúcskategóriás házak, de

sokféle dizájn közül válogathatunk és a megépítés, anyaghasználat sem rossz. Ha előlapi USB 3.0 kivezetést, dokkolót, extrém hűtést, esetleg többtápos kiépíthetőséget vagy vízhűtés-támogatást szeretnénk, a 20-40 ezer forintos Cooler Master és Thermaltake házak között kell keresgélnünk. Mi most a Thermaltake Armor A60-at ajánljuk, ami kevesebb, mint 20 ezer forint, mégis zsúfolásig tömték extrákkal.

AJÁNLATUNK
THERMALTAKE Armor A60
19 400 Ft

ALTERNATÍVA
ASUS TA-8H3
6000 Ft

WEBKAMERA

A videochatet már senkinek sem kell bemutatnunk: a technológia adott, a sávszélesség olcsón elérhető, mindössze egy chat klienst kell telepítenünk, na meg persze találni valakit, akivel beszélgethetünk. A mikrofonon felül persze egy webkamera sem árt, hiszen így láthatnak minket, sőt mi több, a legtöbb mai webkamerába már egy mikrofont is integráltak, így ezzel már nem kell külön bíbelődnünk. Mivel 2011-et (és hamarosan eggyel többet) írunk, nem adjuk 720p-s HD képminőségnél alább. Tökéletes választás belépő szinten a Logitech C270-es webkamera, ami pont erre képes, vagyis integrált mikrofonja van és szoftveresen képes a 720p-s képet is közvetíteni. Ráadásként többféle színben és mintával megtaláljuk a boltokban. A felsőbb kategóriás webkamerák ennél is jobb képminőséget és tisztább hangot biztosítanak, sőt, némelyik a tömörítést sem bízza a CPU-ra, erre beépített célhardvert használ. Dögösen néz ki a Microsoft LifeCam Studio, ami alumíniumborítást kapott, 1080p-re képes, és az objektív sem holmi műanyag lencse.

AJÁNLATUNK
LOGITECH C270
5000 Ft

ALTERNATÍVA
MICROSOFT LifeCam Studio
20 000 Ft

UPS

Iszonyatosan bosszantó, ha éppen a játék hevében gondolja úgy az áramszolgáltató, hogy pihenteti kicsit a szolgáltatást, esetleg vicces családtagunk teszi próbára idegeinket a biztosítéktáblán zongorázva. Ma már egészen könnyen kivédhetjük az ilyen eseteket, ráadásul túlzottan komoly beruházással sem kell számolnunk. A szünetmentes tápegységek ma már viszonylag olcsón elérhetők és kb. 5-40 percig képesek egy PC-t akkumulátorról üzemeltetni. A jobb típusok USB-n csatlakoznak a PC-hez, sőt, még minialkalmazást is kapunk, amivel figyelhetjük gépünk aktuális fogyasztását, az esetleges riasztásokat, valamint a katasztrófa esetén várható üzemidőt. Az ilyen modellekkel azt is beállíthatjuk, hogy ne a teljes akkulemerülésig várjanak, hanem például 5 perc múlva küldjék el alvó vagy hibernált állapotba gépünket, ezzel az adatvesztést is elkerülhetjük. 10 ezer forintért egy 500VA-es Powercom Black Knight lehet a miénk, ha pedig hosszabb akkus üzemidőt és több szolgáltatást szeretnénk, válasszuk az FSP 1500VA-es EP1500 modelljét.

AJÁNLATUNK
POWERCOM Black Knight 500VA
11 800 Ft

ALTERNATÍVA
FSP EP1500
41 800 Ft

MÉDIALEJÁTSZÓ

Amilyen nagy felhajtás és hírverés volt a HTPC-k körül még néhány éve, mostanában annál nagyobb a csend. Az ok egyszerű, mégpedig az olcsó médialejátszók, amik ugyan nem tudnak annyi extrát, mint egy PC, meg a rajta futó média center program, cserébe viszont nem kell vesződnünk a szereléssel, telepítésekkel, kodekpakkokkal és egyéb, PC-s nyavalyákkal. A video-, kép- és zenelejátszás mellett ma már egyéb extrákat is kapunk, így például Youtube támogatást, internetes rádiókat és egyes modellekbe IMDB, valamint torrent klienst is integráltak. Rengeteg szolgáltatást kínál az ASUS O!Play HDP-R3, aminek ráadásul az ára is barátságos. Sajnos USB 3.0-át még nem kapunk, cserébe van eSATA, Wi-Fi N, alacsony fogyasztás és csendes működés. A drágább médialejátszók komplett, beágyazott linuxot futtatnak és már olyan extrákat is kapunk velük, mint például az alkalmazásbolt. Sok jó lejátszót köszönhettünk már a Popcornnak, aki év végén dobta piacra A-300-as modelljét új extrákkal és még jobb teljesítménnyel.

AJÁNLATUNK
ASUS O!Play HDP-R3
27 000 Ft

ALTERNATÍVA
POPCORN Hour A-300
74 900 Ft

TRUST FREEWAVE HEADSET

Sok játékban (elsősorban az FPS-ekre gondolunk) elengedhetetlen egy jó füles ahhoz, hogy maximális teljesítményt nyújthassunk: a megfelelő fejhallgatóval rögtön kiderül, hogy honnan támad az ellenség, merre érdemes elindulni, és így tovább.

7.6

Eszköz
headset
Info
trust.com
Ár
kb. 6 200 Ft

Az online szerepjátékoknál a headsetek is fontosak, hiszen általában lehetőség van élőszóban egyeztetni a taktikát, megbeszélni a következő küldetést, ehhez pedig nem árt egy mikrofon és egy fülhallgató sem. Végül, de nem utolsó sorban ott a Skype és a hasonló VoIP szoftverek tömege, amelyekhez szintén elengedhetetlen egy ilyen kiegészítő.

Ezen bevezető után lássuk tesztünk alanyát, a Trust által jegyzett FreeWave nevű vezeték nélküli fülhallgatót! A vezeték nélküli rendszer jelen esetben egy 2,4 GHz-es frekvencián működő rádiót jelent, amivel a FreeWave egy átlagos méretű lakásban szinte bárhol használható, ha tehát véletlenül zenehallgatásra használnánk, nem leszünk a géphez kötve. A számítógép oldalán az adó egy USB portba dugható pendrive méretű eszköz, amelyhez még egy hosszabbítókábelt is mellékeltek, ha a jobb vétel érdekében ki szeretnénk vezetni a gép háta mögül. Mivel a vevő és az adó már gyárilag össze van hangolva, nincs szükség a Bluetoothnál ismerős párosításra. Ez kényelmi szempontból pozitívum, viszont annyiból hátrány, hogy a headsetet nem tudjuk majd telefonunkkal összekapcsolni.

A rendszer nyújtotta hangminőség a játékokhoz, YouTube-hoz, 128 Kbps-os MP3-as zenéhez megfelelő, de a minőségi zenehallgatást nyugodtan felejtsük el. Az egyik probléma, hogy elég magas az alapzaj, amelynek karakterisztikája is feltűnő, a másik pedig az, hogy a fülhallgató egyszerűen nem képes kiszűrni a kinti zajokat. Ez a fülhallgató egyébként nem tartozik a legkényelmesebb példányok közé, a rugózása ugyanis elég erősre sikeredett, pár óra után kifejezetten kellemetlen viselet, szellőzése pedig igen gyenge, tehát fülkagylónk alaposan megizzadhat tőle. Érdekes megoldást választott a Trust a mikrofon elhelyezésére, ezt ugyanis a megszokott kihajtható megoldás helyett beépítette a jobb oldali fülkagylóba. Ezen találjuk a ki- és bekapcsolást végző gombot is, valamint két nagyobb „billentyűt", amikkel a hangerőt tudjuk állítani. Ezzel nagyjából ki is merült a FreeWave tudása, némítani például csak a számítógépről lehet (vagy ha levesszük).

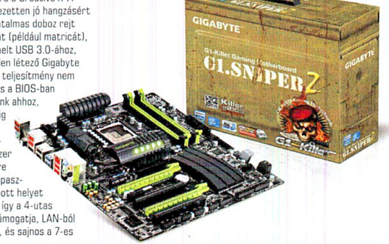
GIGABYTE G1.SNIPER 2

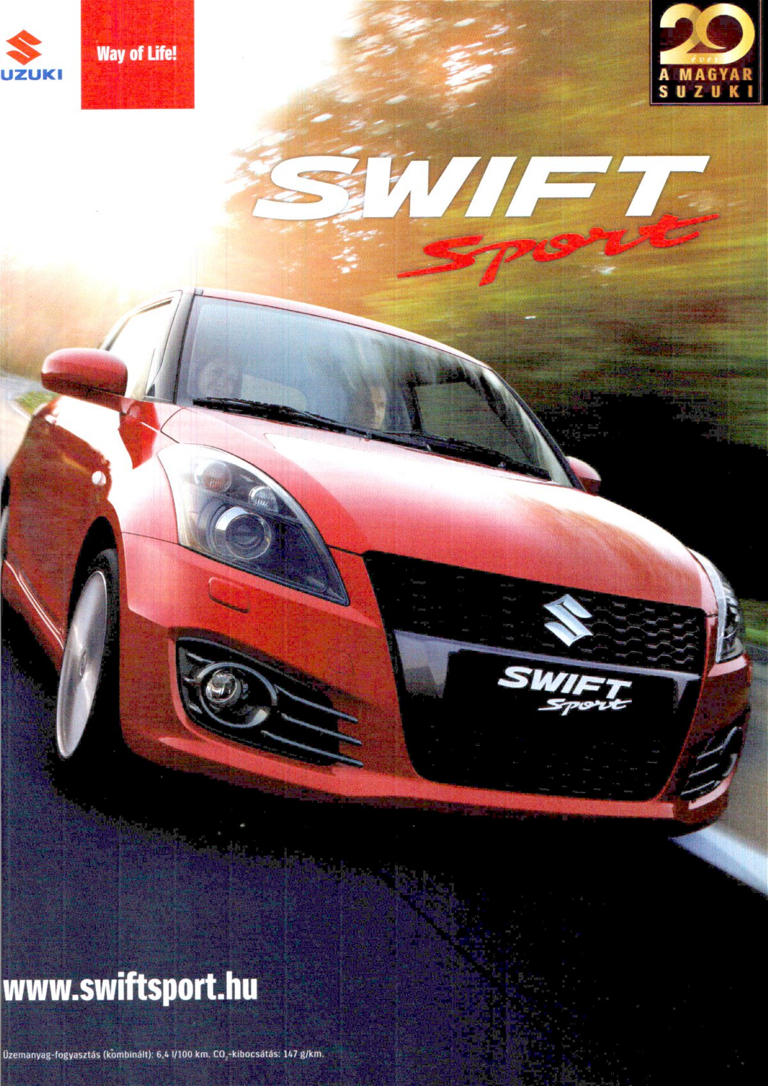
A PC-s hardverpiac egyik legérdekesebb szegletét jelentik a luxuscikkek, amik elméletileg extra képességekkel, felszereltséggel és teljesítménnyel ellensúlyozzák azt, hogy az árcédulán nem egyszer meghökkentő összeg szerepel. A Gigabyte alaplapjai között a G1.Sniper 2 a játékosoknak szánt zászlóshajó.

7.3

Eszköz
Alaplap
Info
hu.gigabyte.com
Ár
kb. 142 000 Ft

A drága processzorok rengeteg magot rejtenek magas órajelen. A drága videókártyákon óriási, válogatott GPU-k dolgoznak, azonban a méregdrága alaplapokon ugyanazok a chipkészletek vannak, mint az olcsókon. Mitől lesz mégis luxuskategóriás egy lap? A hozzáadott extráktól, amivel nem fukarkodott a Gigabyte, két kézzel szórta a Sniper 2-es lapra. A hardcore PC-seket és játékosokat megcélzó alaplap már nem az első csúcskategóriás lapja a Gigabytenak, de végre olyan platformhoz készült, aminek szép jövője van, és amihez elérhető nem elvetemülten drága, mégis erős és jól tuningolható processzor. Az Intel LGA1155-ös lapon az elérhető legjobb chipkészlet, a Z68 dolgozik, ami amellett, hogy fogad minden második generációs CPU-t, a processzorba integrált VGA-t is kezeli, és az összes elérhető Intel technológiát is támogatja. Ilyen a Smart Response Technológia, aminek segítségével SSD-vel gyorsíthatjuk rendszer-HDD-nket, és eloszthatjuk a CPU PCIe vezérlőjét, hogy SLI-t vagy CrossFireX-et kapjunk. A Gigabyte emellé tett még egy 4 portos USB 3.0 vezérlőt, és egy extra SATA6G chipet. A LAN, valamint hang terén az elérhető legjobbakat választotta a cég. A Sniper2-re Killer NIC E2100 gigabites LAN vezérlő került, ami leveszi a CPU válláról a hálózati adatforgalommal járó pluszmunkát. A másik különleges extra a Creative X-Fi hangchip, ami a kifejezetten jó hangzásért felelős. Emellett a hatalmas doboz rejt még számtalan extrát (például matricát), előlapi csatlakozópanelt USB 3.0-ához, az alaplap pedig minden létező Gigabyte extrát megkapott. A teljesítmény nem is kérdéses, kiváló, és a BIOS-ban is mindent megtalálunk ahhoz, hogy az utolsó MHz-ig tuningoljuk processzorunkat, rendszermemóriánkat. 140 ezer forintos alaplap létére azonban meglepve tapasztaltuk, hogy nem kapott helyet rajta nF200-as chip, így a 4-utas VGA kiépítést nem támogatja, LAN-ból is csak egyet kapunk, és sajnos a 7-es széria megjelenéséig grafikus BIOS-ra sem számíthatunk a Gigabyte részéről LGA1155 fronton. Mi emellett az USB 3.0-ák és SATA6G-k számát is keveselltük az egyébként nagyon jól kinéző, mondhatni „dögös" lapon, de sajnos így nehéz lesz szakértő családtagjainknak megmagyarázni, hogy miért költöttük el egy használt Suzuki Swift árát alaplapra.

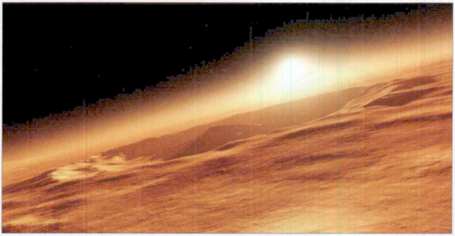



UZUKI
Way of Life!
20 éves
A MAGYAR SUZUKI
SWIFT
Sport
SWIFT
Sport
www.swiftsport.hu
Üzemanyag-fogyasztás (kombinált): 6,4 l/100 km. CO_2-kibocsátás: 147 g/km.

KÍVÁNCSISÁG

Újra célkeresztben a Vörös Bolygó

Mivel november 26-án, szombaton a NASA cape canaverali 41-es Komplexumából útra kelt a Mars felé az űrkutatás legújabb zászlóshajója, a Mars Tudományos Laboratórium (MSL- Mars Science Laboratory), talán számunkra is elérkezett az idő, hogy vizsgálódó tekintetünket a távcsövek nyomát követve rövid időre mi is a végtelenre fordítsuk.



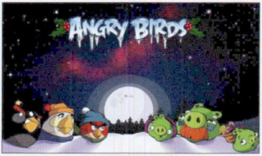
Az MSL számunkra leginkább érdekes összetevőjét a „Kíváncsiság" (Curiosity) névre keresztelt „marsjáró" („Mars rover") jelenti, amely a valaha emberkéz által alkotott ilyesfajta autonóm planetáris felderítők legnagyobbika (copyright by PC Guru) – méretei elérik egy Mini Cooperét, mindösszesen mintegy négyszeresen haladva meg a Mars felszínét korábban felszántó Spirit és Opportunity hasonló mutatóit. A NASA bankszámláját mintegy 2.5 milliárd (!) dollárral megkönnyítő egység elsődleges célja a marsi mikroszkopikus élet utáni kutatás, ennek megfelelően egy finommechanikus mozgásokra is képes robotkarral, időjárási állomással, egy, a sziklákat akár 7 méteres távolságból is vaporizálni képes lézerrel, és saját fúróberendezéssel is fel van szerelve. A meghajtásról egy mini nukleáris reaktor gondoskodik, amelyhez 4.8 kilogrammnyi 238-as plutónium szolgáltatja a „gyúanyagot".

Az MSL, amely a közel 600 millió kilométeres útjának még csak első szakaszánál tart, várhatóan 8.5 hónap alatt (2012 augusztusára) érkezik meg a Vörös Bolygóhoz, aminek a légkörébe érve – a sci-fi filmekből már jól ismert módon – egy speciális ejtőernyő segítségével (aeroshell) kísérli majd meg a landolást. Érdekesség, hogy a vezérlő elektronikának ezúttal lehetősége nyílik aktívan is beavatkozni a leszállási folyamatba: e célból egy miniatűr sugárhajtómű is a leszállóegységre került. A landolást követően a marsjáró legalább 2 éven át hivatott működni: felderítőútjait a Gale Kráter területén végzi majd.

ANGRY BIRDS

400 milliárdnyi virtuális tollkupac

A minden idők legsikeresebb játékát, a „Dühös Madarakat" fejlesztő Rovio nemrégiben bejelentette, hogy mindannyiunk titkos (vagy kevésbé titkos) kedvencét immár több mint 500 millió (!!!) alkalommal töltötték le. Ráadásul az utolsó 150 millió letöltés eléréséhez mindössze 3 hónapra volt szüksége a Végzet Szárnyas Hírvivőinek, ami bizony nagyon durva adat, tekintve hogy az „első" 350 millióhoz még közel 2 évre volt szükség. A történelmi mérföldkő kapcsán a fejlesztő természetesen néhány érdekes statisztikával is szolgált: ezek szerint az Angry Birds játékosok napi kollektív játékideje meghaladja a 300 millió percet, míg az eddigi összes játékidő a 200 000 évet is túllépi. Ezidáig kb. 266 milliárd pálya került teljesítésre, ami alatt a játékosok 44 milliárd csillagot gyűjtöttek (Úristen, mennyi ügyetlen user van...) és több mint 400 milliárd madarat állítottak rombolópályára. Az eredetileg iOS-re fejlesztett játékot időközben portolták PC-re, Mac-re, Androidra, sőt a Chrome webböngészőre is. A virtualitás impériumának leigázása után 2010 decemberében a Dühös Madarak a fizikai síkon is leindultak világhódító útjukra: a Rovio az elmúlt évben havonta átlagosan egymillió plüssfigurát, és további egymillió polót adott el, és hamarosan megnyitja az első hivatalos „Angry Birds" boltját Helsinkiben... Számos animációs videó és egy könyv után immár egyetlen legyőzendő csúcs maradt a láthatáron: egy egész estés mozifilm... amelyre azonban vélhetőleg nem kell már éveket várnunk.



írta: Joshua

TÚL NAGY HAL?

Előfizetéses videojáték a Big Fish Games-től

Többek között az Apple nem csekély ellenállásával is megküzdve a leginkább IOS-re írott Mahjong klónjáról elhíresült Big Fish Games már a közeljövőben belevág a platform első előfizetéses videojáték szolgáltatásába. Az idea igen egyszerű: ahelyett, hogy számos vásárlást és letöltést kellene eszközölnie, a felhasználó egyszerűen átutal havi 4.99 dollárt (hmm, nem sok ez egy kicsit iPados viszonylatban?) a Nagyhal bankszámlájára, aztán meg szabadon garázdálkodhat a kínai dominóban. Állítólag lesz ingyenes változat is, napi 30 perces időlimittel és hirdetésekkel, 2012-ben pedig jöhet az Androidos változat. Hát, ez szerény véleményünk szerint nem lesz a Guru olvasók kedvence – ezt látszanak alátámasztani egy friss piackutatás eredményei is, amelyek szerint a Big Fish játékosainak több mint 75 százaléka 30 événél idősebb nő (???)...

➲ Ahogy azt néhány hónapja „bölcsen" megjósoltuk, az elmúlt napokban rendben elrajtolt, és mindjárt az eladási listák élére is ugrott az Amazon Kindle Fire névre hallgató táblagépe. A hivatalos start óta eltelt két hétben a Fire szinte valamennyi értékesítőnél (az Amazon saját online webáruházáról nem is szólva) jobban fogyott, mint az eddig egyeduralkodó Apple iPad. Az Amazon természetesen nem kíván itt megállni, és még is van rá minden esélye, hogy a kedvező ár (alig 199 USD) és a fejlett tartalomszolgáltatás kombinációja Karácsonyig soha nem látott magasságokba katapultálja a Kindle család legújabb tagját.

➲ A legendás „Pirate's Bay" online fájlcserélő körüli jogi hercehurcához kapcsolódó fejlemények legújabbika, hogy a Kalózokat elmarasztaló bírósági döntés nyomán megalakult, a szabad fájlcserélés jogáért nyíltan kiálló, a legutóbbi választásokon 7.1 százalékot gyűjtött svéd Kalózpárt (sic!) a helyi Országgyűlés után saját képviselőket küldhet az Európai Parlamentbe is! És ha ez nem lenne elég, egyik képviselőjük, Amelia Andersdotter, a párt ifjúsági szervezetének (Youth Pirate) elnöke egy új rekordot is felállított: 24 életévével (a megválasztása idején mindössze 21 volt!) ő minden idők legfiatalabb képviselője a neves testületben. Ahoy & Beat 'Em All, Jung Lady!

➲ Úgy tűnik egyesek, ha nem is ölni, de legalábbis rabolni is képesek a Call of Duty legfrissebb inkarnációjáért. Legalábbis ezt látszik alátámasztani azon hír, miszerint Francájszföldön, valahol Dél-Párizsban egyelőre ismeretlen elkövetők 6000 db (kb. 400 000 Eurót kóstáló) Modern Warfare 3 kópiát lovasítottak meg egy, az igazi izgalmakat sem nélkülöző rajtaütésben. Volt itt minden: valószínűleg szándékos karambol, álarcos rablók, könnygáz, gyorsaság, hatékonyság – mire a kocsikísérők észbe kaptak, már csak az üres raktérrel szembesültek. Ugyancsak a Modern Warfarehez kapcsolódó hír, hogy a terjesztők őrültebbnél őrültebb akciókkal igyekeztek még tovább gerjeszteni a játék körül kialakult, amúgy sem kicsi őrületet – azonban köztük is az amerikai Best Buy vitte el a fődíjat, amely a COD: MW3 minden egyes speciális változatához egy HTC okostelefont (!) adott ajándékba...

CALL OF DUTY MW3

➲ Vajon hányan kapják fel annak hallatán a fejüket, hogy Klebsiella pneumoniae? Valószínűleg nem túl sokan. Ha viszont azt írom, hogy küszöbön áll egész Európa megfertőződése minden idők talán legagresszívabb baktériumával, máris tiszteletet parancsolóbban cseng az a latin név. A tudósok által csak „szuperbogárnak" becézett K. pneumoniae azzal vívta ki a figyelmet, hogy akár 50 százalékban is rezisztens napjaink legerősebb antibiotikumaira (pl. carbapenem), ezáltal gyakran végzetes fertőzéseket okozva. A helyzetet tovább súlyosbítja, hogy az új antibiotikumok kifejlesztését célzó kutatások immár hosszú évek óta szinte teljesen leálltak, így a „modern" orvostudomány szinte teljesen felkészületlenül néz szembe a kórokozók új nemzedékének támadásával.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

LAPTOP WORLD OF TANKHEZ

Szeretnék venni egy laptopot, mégpedig azzal a kritériummal, hogy a World of Tanks elinduljon rajta, lehetőleg kompromisszumok nélkül, azaz viszonylag high beállításokkal (azért annyira nem lehet hardverigényes, ha az E7400-amon és a 4870-emen megy max beállításokkal, gondolom én naivan...). Azt szűrtem le némi keresgélés után, hogy egy GeForce 540M alkalmas lenne a célra, de igazából az sem baj, ha ez a kártya sok is a WoT-hoz, mert az nem olyan nagy baj, ráadásul a physix támogatás is szimpatikus. A legolcsóbb ilyen gép, amit találtam a PACKARD BELL EasyNote F4085-GN-459HG. De nem találtam neten semmit arról, hogy ezen mi fut és mi nem, ráadásul gyanúsan olcsó ahhoz, hogy viszonylag jó gamer laptop legyen, ezért hozzátok fordulnék segítségért. Szóval, amit szeretnék:
– ár annyira nem számít, de azért szeretném minimalizálni
– fusson rajta a WoT lehetőleg high-on, vagy ha az nem megy, akkor mediumon
– ha lehet, akkor Nvidia
– képernyő minimum 15"
– wifi és webcam, mindegy milyen, csak legyen
– op.rendszer nem kell
– annyira nem fontos, de lehetőleg fekete legyen (majdnem találtam magamnak acer-t, de csak piros meg barna volt, grrr)

Elég ehhez a fent említett lapos? Esetleg van vmi jobb ajánlatotok (nem baj, ha drágább)? Választ előre nem szabad megköszönni, ezért utólag majd köszönöm:) Üdv.:

KAIN

Az általad felállított kritériumok manapság nem számítanak kirívónak, így jó eséllyel találsz majd elfogadható áron Neked megfelelő noteszt. Az említett Packard Bell notebook jelenleg sehol nincs raktáron (a válasz írásának időpontjában), de ha jól kalkulálok, akkor nagyjából 135-140 ezer forint körül alakulhat a cédulája. Házon belül még a TK85-ös széria lehet érdekes valamivel 150 ezer forint alatt, de a legjobban valószínűleg egy Acer Aspire 5755G-vel járnál 170 környékén, hiszen operációs rendszert nem, viszont egy elég erős Core i5 processzort és manapság kincsnek számító 500 GB-os merevlemezt is tartalmaz. Érdemes megemlíteni a másik vonalat is, nevezetesen az AMD processzorral és videokártyával szerelt modelleket, amelyek legalább ennyire jó ár/érték aránnyal büszkélkednek. Rögtön itt van szintén Packard Bell matricával a TK81, melyből a kétmagos Athlon processzorral szerelt változat 140, a négymagos Phenom II-vel szerelt verzió pedig 160 ezer forintért vihető haza. Mindkét gép elég jól felszerelt, a lényeg viszont a GeForce GT 540M-hez hasonló sebességet produkáló Radeon HD6650M-en van. Ugyancsak érdemes szemügyre venni az Asus K53TA sorozatát, amely már az új AMD Llano platformba tartozó kétmagos processzorral kerül piacra (teljesítmény szempontjából megegyezik a leköszönő generációval, viszont tartalmaz egy integrált videokártyát, lásd e havi nagy cikkünket). Ára alig haladja meg a 130 ezret, viszont a billentyűzete kevésbé jó, mint a Packard Bellé, érdemes ellátogatni egy üzletbe és kipróbálni mindkettőt, hogy meggyőződj arról, megéri-e a spórolást a gyengébb klaviatúra. Az összes itt felsorolt gép két év garanciával kerül forgalomba, kivéve az Acer, amely eggyel.

GÉPFEJLESZTÉS DIABLO III-HOZ

A 2011/11-es PC GURU-ban írtatok a Diablo III bétájáról, ahol is Miguel megjegyezte, hogy a játék nagyobb tömegek esetén is szaggatott a tesztre szánt erős gépeken is. Mivel igazán nagy fanatikusa vagyok a Blizzardnak (talán szokatlan, de minden(!) játékát eredetiben vettem meg mindeddig), ezért szeretném megkérdezni, hogy az én gépem (Intel CoreDou CPU 3.16 GHz CPU; 3,35 GB RAM; 300 GB merevlemez; NVIDIA GeForce 9600 GT) mennyire lehet alkalmas a jövőre megjelenő játék élvezhető szinten való játszásához, miben kéne felújítanom. Megjegyezném, hogy a jelenlegi konfigurációm alatt a WoW is „Good" grafikai minőségen fut, ennél magasabban az amúgy közepesre vett hang is elkezdene néha-néha zavarosan sercegni vagy valami hasonlót csinálni, bár laikusként úgy gondolom, hogy ez inkább az alaplapba beépített hangkártyának és nem a grafikai beállításnak „köszönhetem".

U.I: Alig várom a következő számot, nagyon kíváncsi vagyok a M&M Heroes VI leírására, arra hogy mit alkottak hazánk fiai s lányai a nagy címből. Üdvözlettel

ANIMEBJ

A WoW-ot nem keverném bele a sztoriba, hiszen elég speciális gépigénye van. A Diablo III-mat én személy szerint még nem láttam (de szintén nagyon várom, több ezer órám volt annak idején a második részben), viszont úgy gondolom, hogy a 9600GT lesz elsősorban a szűk keresztmetszet, a processzor vélhetően nem lesz akadálya a maximális részletesség bekattintásának. Jelenleg egész elfogadható áron lehet VGA-kat venni (bár a folyamatosan változó euró árfolyam miatt ez nem minden héten igaz), ha NVIDIA párti vagy, akkor egy GeForce GTX 560Ti (olcsóbb alternatíva: GTX 460), ha pedig AMD párti vagy, akkor egy Radeon HD6950 (olcsóbb alternatíva: HD6850) lesz a Te barátod. A processzorfejlesztéssel én azért se bajlódnék, mert ha nem DDR3 memóriád van, akkor a CPU-n kívül az alaplapot és a RAM-okat is ki kell cserélned, de elképzelhető, hogy még a hűtést is. Ha nagyon kevésnek éreznéd a kétmagos Core 2-t, akkor használtan keresnék helyette egy négymagosat (Q6600, Q9400, stb.). Az integrált hangkártya ritkán szokott ennyire visszafogni egy gépet, érdemes lenne kölcsönkérned egy PCI-os Sound Blaster, esetleg Asus hangkártyát és megnézni, azzal is csinálja-e a sercegést és a belassulást.

TANÁCS ÚJ GÉP VÁSÁRLÁSÁHOZ

Tanácsukat és egyben segítségüket szeretném kérni új gép vásárlásához, mert úgy gondolom, hogy megérett a cseréje a mostani, idestova 7 esztendős gépemnek. Az alábbi konfigurációt állítottam össze:

– Ház+táp: Codegen Q3343-A2, 400 Wattos táppal
– CPU: IntelCore i3-2100 s1155 3.1GHz 3MB Box
– Memória: Corsair DDR3 1600 MHz 2×2 GB Kit vagy Kingston DDR3 1600 MHz 2×2 GB CL9 HyperXBluEdition Kit
– Merevlemez: SeagateBarracuda 250 GB Sata3 16MB
– Alaplap: ASUS P8P67 LE s1155 vagy

ASUS P8H67 M Pro s1155
– Videokártya: Sapphire HD 6770 GDDR5 1GB

Több kérdésem is lenne Önökhöz:
1. Mi a véleményük az általam összeállított konfigról? A gép főleg általános feladatokra lenne használva, de adott esetben játékra is (új játékokat még vigye).
2. Ha valami nem megfelelő a konfigban, kérem, nyugodtan javítsák ki. (A legjobban annak örülnék, ha azt mondanák, hogy ugyanezt a teljesítményt olcsóbb pénzből is ki lehetne hozni.)

A gépet én magam szeretném összerakni. Ezzel kapcsolatban:
1. Hővezető paszta, csavarok stb., adnak-e a megfelelő alkatrészekhez?
2. CPU hűtővel jön, vagy azt nekem kell külön vennem?
3. Házra adott esetben szerelhető-e 8 cm-es ventillátor?
4. Alaplap mérete és ház méret milyen kapcsolatban kell, hogy álljon egymással? (Amit én választottam, az elvileg ATX méret)
5. Ahhoz, hogy netezni lehessen, semmilyen külön kártyát vagy valamit nem kell, hogy beszereljek ugye?
Várom megtisztelő válaszukat.

HP

Az Ön által összeállított gép teljesítményét lényegesen olcsóbb alkatrészekből nem igazán lehet kihozni, hacsak nem ragaszkodunk minden elemnél a legolcsóbban megvehető darabokhoz (én személy szerint az alaplapon biztos, hogy nem spórolnék, főleg, ha ilyen extrém hosszútávban gondolkodik). A kiszemelt házba 8 és 9 centis ventilátor is beszerelhető, én inkább a nagyobbat javaslom és elsősorban hátulra. A vele szállított 400W-os tápegység viszont nem egy életbiztosítás sok-sok éves használatot feltételezve, így én egy márkásabb (Corsair, Chieftec, FSP, stb.) tápba mindenképpen beruháznék, ha nem most, akkor a következő egy éven belül. A HD6770-nel ma még könnyedén lehet játszani akár magas felbontáson is, viszont egyre sűrűbben kényszerülnek az ilyen kártyát birtokló felhasználók a közepes részletességre a magas helyett, így szintén hosszútávot feltételezve én inkább egy kategóriával feljebb nézelődnék (pl. Radeon HD6850), ha nem egy évben egyszer tervezett játékokat futtatni. Alaplapból én mindenképpen a P8H67-et venném, ugyanis ezen vannak video kimenetek is, így ha bármi probléma adódik a külön vásárolt videokártyával, akkor végszükség esetén használható a processzorban lévő is. Előfordulhat a mai világban olyan eset, hogy anyagi okokból megválni kényszerül a Radeontól, így átmenetileg szintén támaszkodhat az Intel HD Graphics 3000-re. A házhoz természetesen minden szükséges alkatrész jár, a processzor pedig dobozos kiszerelésű, így hűtőt is tartalmaz, amelynek az aljára előre felvitték a hővezető pasztát. Az alaplap mérete teljesen mindegy, micro ATX és ATX egyaránt befér az Ön által kiszemelt házba – de bármelyikbe, amelyik ebben a méret kategóriában található. Az internet eléréshez – ha a szolgáltatóval már kötött szerződést – valóban nem kell semmi egyéb, hiszen vezetékes hálózati kártyát talál az alaplapon is. Amennyiben WiFi elérhetőségre van szüksége, úgy természetesen a WLAN kártyát külön kell megvásárolnia (nagyjából 4-5 ezer forint). Bár eléggé felmentek a merevlemezek árai, hacsak nem később szeretne beruházni egybe, javaslom, hogy a 250 GB-os helyett legalább 320-asat vegyen, hiszen lényeges árbeli különbség még jelen gazdasági helyzetben sincs a két HDD között.

LAPTOP STÚDIÓ MUNKÁRA

Büszkén mondom, hogy 2001/06. szám óta hű előfizetőtökként először én is eljutottam oda, hogy segítséget kérjek:) Szeretnék vásárolni egy laptopot, Studio munkákra, 3D tervezésre, modellezésre, és persze játékra.

Az elgondolás a következő volt:
– Processzor: Core i7 2Ghz környéke
– Ram: 6-8 GB
– Winyo min: 500-750GB
– Kijelző min: ~17"
– VGA: ~1 GB de inkább 2GB
– Magyar billentyűzet

Ezen elképzelésekre a következő készüléket találtam: Acer Aspire Ethos AS8951G-2638G1.5TBnkk
Ha tudtok esetleg jobbat vagy célszerűbbet ajánlani azt megköszönném – vagy, ha van véleményetek róla, osszátok meg velem kérlek. Előre is tisztelettel köszönöm

BORGI

Az Ethos széria valóban megfelel a kritériumoknak, ugyanakkor az Aspire 7750G szintén, bár kevésbé minőségi anyagokból készült (viszont 270 ezer körül kapható nagyon erős Radeonnal és 750 GB-os merevlemezzel is). Nem írtad, hogy mennyit hordoznád a gépet, ugyanakkor ez fontos szempont lenne, mert napi szinten – hacsak nem autóval jársz mindenhova – egy közel 4 kg-os, igencsak nagy kiterjedésű laptopot inkább kínszenvedés cipelni, mint öröm. Szintén nem írtad, milyen programokat használnál a tervezéshez, ha AutoCAD a terv, akkor valószínűleg jobban jársz egy GeForce-szal (GT 540M, GT 550M, GT 555M), bár nem figyeltem az elmúlt időszakban, mennyit javult a Radeonok támogatottsága a tervező programok alatt, ennek érdemes utánanézni, illetve, hogy a mobil verziókat mennyire supportálják. Mondanám, hogy vegyél egy monitort és egy kisebb notebookot, de igazság szerint ilyen erős hardvert egy még kisebb burkolat alá beszorítani hosszabb távon nem nyerő ötlet. Szintén érdemes jobban körbejárni az Asus N75SF-et, amely matt kijelzővel rendelkezik, ráadásul az egyik legerősebb NVIDIA kártyát kapta, így tervezéshez ő tűnik az egyik befutónak. 290 ezres ára elég húzós, főleg, hogy operációs rendszert se kapunk mellé, de az Acer Ethos szériája se kerül lényegesen kevesebbe (bár mostanában nem is kapni leginkább, hiszen jön az utód). A Dell XPS L702X lehet még egy menekülő út, viszont 300 ezerért „csak" Core i5-ös processzor van benne, ugyanakkor operációs rendszer jár hozzá, 1920x1080-as kijelző és ugyanaz a videokártya, amely az Asusban is van. Bár valószínűleg nem szempont, ha kicsi a rendelkezésre álló hely, akkor az N75SF mellé adott kisméretű mélynyomó és az amúgy is elég jó hangrendszer a zenekedvelőknek jó biznisz lehet. Kevésbé erős videokártyával, viszont masszívabb vázzal, matt kijelzővel és szintén i5-ös processzorral büszkélkedhet a Hewlett-Packard Probook 4730s, amely Windows nélkül 220 ezer forint körül hazavihető. Látatlanban ez a gép a legstrapabíróbb az összes felsorolt közül, így érdemes mindegyiket szemügyre venni egy nagyobb multinál vagy notebook szaküzletben, hogy dönteni tudj. Ezen az öt típuson kívül én nem gondolkodnék másban az adott projektet illetően.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

GÉPVÁSÁRLÁS

Számítógépet szeretnék vásárolni játékra /Battlefield 3, Batman Arkham City stb/.
Nem sokat értek hozzá, úgyhogy kérlek, segítsetek! 130e ft-nál többet nem szeretnék rá költeni.
Ezekre gondoltam:
– Gigabyte GA-970A-D3
– AMD FX-4100 3.60GHz AM3+ BOX processzor vagy AMD Phenom II X4 955 BOX
– Kingmax 4GB DDR3 1600Mhz memória
– Sapphire HD 6670 1GB GDDR5 VGA
– LG GH22NS70 optika
– WD Caviar Blue 1000GB 7200rpm HDD
– Corsair CX430 vagy FSP Hexa 500 PSU
– Ház: Gigabyte Luxo X140
Előre is köszönöm válaszod!

KORNÉL

A jelenlegi merevlemez árak mellett én inkább egy 500 GB-os példányt vennék és az így megmaradt pénzt a videokártyára szánt összeg mellé csapnám, hiszen a HD6670 már most sem egy erőmű, a középkategória legalján (vagy a belépő szint tetején) található. Egy HD6770 már javítana a dolgon, de a legjobban mégis egy HD6850-nel járnál. Arra mindenképpen figyelj a vásárlás után, hogy az FX-4100-at processzort az említett Gigabyte alaplap csak az F3-mas BIOS-tól kezdve támogatja, így ha gyárilag ennél régebbi BIOS van a deszkán, akkor elképzelhető, hogy el sem indul vele. Javaslom, hogy az adott bolt szervizében mindenképpen nézed meg, mielőtt hazaérve meglepetés fogad.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Kicsit bíztam abban, hogy idén elkerüljük ezt a tél elnevezésű dolgot, hiszen november vége van, és mégsem lett baj abból, hogy hetek óta elfelejtettem vízteleníteni a kerti csapot. A téli gumi már fent van az autón (lehet, hogy sokak szerint hülyeség, de nekem baromi jól jött volna, mikor a négy évszakos abroncsok úgy döntöttek, hogy márpedig a piros Fiatomnak a fehér hóban a helye, mégpedig fejjel lefelé), a karácsonyi ajándékok szépen sorjáznak – méghozzá a netről. Évek óta tervezgetem, hogy én ugyan be nem teszem a lábamat az ilyentájt (mind népsűrűség, mind szag tekintetében) leginkább halkonzervre emlékeztető bevásárlóközpontokba, hanem szépen összekattintgatom, ami kell. Meg persze azt is, ami nem: a fiamnak nagyjából tíz évre előre bespájzoltam mindenféle akciós Legóból, és komoly önuralom kell hozzá, hogy a hátralévő időben ne essek neki hörögve a robotnak meg a tűzoltóautónak. Mivel az ünnepekre való tekintettel Bate rendkívül bölcsen úgy határozott, hogy háromoldalnyi levrovra van szükség, a 3367-es Űrsikló nyert egy újabb éjszakát. Boldog karácsonyt mindenkinek!

ÖTLETEK

Szia, Miguel!

Régóta fontolgatom, hogy megírom nektek az ötleteimet (vagy inkább kérés, nem is tudom...), de most végre rászántam magam. Pár éve kezdtem el vásárolni újságokat, szívesen olvasgatom a teszteket, hogy ezek is segítsenek dönteni, mely játékokat próbáljam ki. Főleg az FPS stílust élvezem, de néha az autós és ügyességi játékok irányába is kirándulok. Nagyon szeretem az újság hardverrel foglalkozó részeit és a teszteket, ebből akár lehetne több is.

Hosszú évek óta játszom, még a sok mai gyerek által soha nem is látott-hallott HT 1080Z Galaxy játékával kezdtem, majd a Commodore 64-en folytattam már saját fejlesztésű, kétsebességes, automata tűzgombbal rendelkező joystick segítségével. Még láttam, hogy készül a lyukkártya és lyukszalag, milyen volt az első mágneslemezek egyike (szalmakalap méretű tányérokkal, mosógép mérettel és súllyal, és ~2 Megabyte oldalankénti kapacitással). Végig követhettem a PC-s világ fejlődését az első x86 alapú gépek megjelenésétől a mai többprocesszoros lapkákig (volt szerencsém szinte minden generációból párat összeépíteni), így igazán tudom értékelni a mai játékok és gépek grafikai teljesítményét.

Két témát javasolnék az újságba:
- az egyik egy értelmező szótár (akár külön lapon, időtálló kivitelben), amiben a ma gyakran használt, játékokkal kapcsolatos elnevezéseket és rövidítéseket fejtenétek ki (pl. FPS, MMORPG, sandbox), mert néha jó lenne valamihez nyúlni, amikor az újságotok olvasása közben egy-egy újabbat találok,
- a másik pedig egy kis játék-történelemről szóló összeállítás színes képekkel a Commodore 64/ZX Spektrum időszakba visszatekintve, érintve olyan elfeledett magyar vonatkozásokat is, mint a kor híres termékét, a népszerű BRG magnót adatrögzítésre felhasználó hangzatos nevű HT 1080Z School Computer-t. Ekkor fel lehetne rakni a DVD mellékletre emulátor programokat és pár játékot, hogy mindenki élvezhesse a 80-as évek játékainak világát.

Üdv, és további sok sikert nektek:

ANTI

Jó néha látni, hogy nemcsak minket fertőzött meg ez a számítástechnika nevű dolog. Az 1970-80-as generáció nem sok mindent mondhat el magáról, de az tény, hogy ott voltunk valami olyannak az elején, ami mára nem pusztán a mindennapok része, de az élet szinte minden területén meghatározó jelenség. Egy darabig én is valami furcsa nosztalgiával tekintettem erre a korszakra (200 MB-os merevlemez volt az első 486-osomban, azt gondoltam, sosem lesz tele, aztán mostanában a 2 terrabyte is kevés), és azt hittem, hogy a mai gyerekek kimaradnak valamiből. Viszont mióta látom a fiamon, hogy még nincs két éves, de már szívja magába a számítástechnikát, mint a szivacs, úgy érzem, hogy én vagyok az, akit az út szélén hagy a technológia. Sokszor én is bosszankodom azon, hogy akiknek kimaradt a játékok hőskora, nem tudják értékelni a mai játékok grafikáját (vagy inkább az idegesít, hogy csak azt tudják értékelni...), de hasonló lehet ez ahhoz, hogy a mi szüleinknek még nagy dolog volt, ha ki tudtak menni valamelyik szomszédos országba, most meg, ha jó irányba indulsz el, észre sem veszed, hogy átlépted a határt. Húsz év múlva légy a vendégem egy... Hát, sörre nem, mert azt nem iszom, de valami egyébre, és akkor megbeszéljük, hogy előnyére vált-e a büdös kölköknek az, hogy már beleszülettek a jóba, vagy a miénk volt a legjobb időszak.

Hogy a kéréseidre is válaszoljak: korábban volt már (azt hiszem) ilyen lexikonos próbálkozás, de én ezzel úgy vagyok, mint a végigjátszással – túl nagy meló van vele ahhoz képest, hogy végtelen változatban megtalálható az interneten. Kis kártyára kinyomtatni drága, minden lapszám elejébe beletenni pedig talán túlzás lenne (mondjuk, ha jobban belegondolok, a Magyar Csillagászati Egyesület lapjában, a Meteorban is ott van a jegyzék, hogy milyen rövidítés milyen fogalmat helyettesít). Feldobom mindenesetre a dolgot a szerkesztőségben, és ha meglátom az emberek szemében a csillogást, istenuccse kitalálunk valamit. Régi játékokból összeállított csomag viszont tuti, hogy többször is volt már a DVD-mellékleten, viszont a retro örökzöld téma, így a jövőben is lesz még olyan, hogy összegyűjtjük gyermekkorunk (illetve Chrisnél ez a fiatal felnőttkort jelöli, ugye) kedvenceit, és valami emulátorral együtt felpakoljuk a lemezre.

TECHNIKA ÖRDÖGE

Üdv!

A Facebook-ot böngészve fogalmazódott meg bennem a kérdés: Gyakran látok kiírva a Facebook-os oldalatokra ilyesmiket: Technikai okok miatt..., A technika ördöge megint...
Nem mintha zavaró lenne, csak mitől vannak ezek? Hű előfizetőtök és olvasótok:

KRISTÜF

Először arra gondoltam, hogy ezt a levelet csak úgy, minden kommentár nélkül teszem be, hiszen a válasz ott van az aláírásban: Kristóf létedre simán le Kristüfözted magad, és mivel – gondolom – pontosan tudod, hogy nem ez a

neved, illetve nem szándékosan írtad le rosszul, kenjük rá a technika ördögére. A lényeg, hogy az újság elkészítése, legyártása és terjesztése meglehetősen összetett feladat, és a végeredményt több tényező is befolyásolhatja. Hagyjuk most az olyan lehetőségeket, mint mikor a nyomdában kifogy a piros festék, vagy felújítják a gépeket működtető gázrendszert, de például ilyen is volt a közelmúltban (a gázos rész, nem a festékes). A készítés alatt beüthet például egy a múltkor már tárgyalt, ékezetes karakterekkel kapcsolatos baki, amikor csak a kész újságból derül ki, hogy 2011-ben is belenézhetünk ebbe a pofonba, de volt már olyan, hogy egy-egy mondat tűnt el a cikk különböző elemeinek 1 mm-es mozdítása miatt. Késhet a DVD, mert csak az utolsó pillanatban derül ki, hogy a többlépcsős másolásvédelem egy elrejtett része bent maradt a kódban. És akkor a nyomás alatt felgyűlő emberi hibákat még nem is említettem – na, a fenti milliárd apróság egyikének előbukkanásakor igyekszünk mihamarább értesíteni titeket, és jelezni, hogy rajtunk kívül álló okok miatt lehet, hogy lesz egy kis kavarás.

ÉS... TESSÉK!

Sziasztok!

Milyen programmal veszitek fel és vágjátok meg a ps3-as és pc-s videoteszteket? Válaszodat előre is köszi:

EGY GAMER

Remélem, hogy Chris nem áll majd szörnyű bosszút, ha kiadom a titkait, de ha már kérdezted, íme: szeret női ruhában focizni, a felvételeket PC-s játékoknál a Fraps programmal, konzolok esetében pedig az Avermedia Gamecapture HD nevű eszközzel készítjük (erről az e havi hardverrovatban bővebben is olvashatsz). A vágás tekintetében a Sony Vegas a barátunk, ami egy picit többe kerül annál, hogy nyugodt lelkiismerettel ajánljam, szerencsére nem egy teljes értékű, ráadásul ingyenes vágóprogrammal tudod helyettesíteni.

TABLET

Hello, Miguel!

Szeretnék kérni egy kis segítséget! Nagyon nagy dilemmám van. Tablet gépet szeretnék vásárolni, és egyelőre nem tudok az alábbi típusok közül választani: iPad 2 16gb és Samsung Galaxy Tab 10.1. Azt kérném tőletek, hogy ötleteitekkel, véleményetekkel segítsetek a döntésben. Ti melyiket választanátok, és miért? Nagyon jól esne, ha válaszolnátok. Remélem, minél hamarabb, mert meg szeretném venni valamelyiket karácsonyra.
Előre is kellemes ünnepeket! Az újság nagy rajongója:

BOLDI

Na, én vagyok a legjobb ember, akit ezzel a kérdéssel megkereshettél! Ha elfogadsz egy tanácsot: egyiket sem, mert ez a tablet csak első nekifutásra tűnik baromi hasznos dolognak, de valójában annyi mindenre alkalmas, hogy a végén semmire sem tudod igazán használni. Bate-nél van egy iPad 2, valóban szép, azonban sem cikket írni, sem játszani, sem filmet nézni nem az igazi, ahhoz meg, hogy kényelmesen netezz az ágyból, kicsit talán sokba kerül – persze nem akarok a zsebedben turkálni. A Galaxy Tab mellett az szól, hogy a mobilszolgáltatók valamelyikénél bizonyos előfizetés vállalása mellett szinte utánad hajítják, mikor utoljára néztem, az appok tekintetében sem sikerült nagy különbséget felfedeznem az iOS és az Android operációs rendszer között, szóval egyikkel sem jársz rosszabbul, mint a másikkal. Egy dolog biztos – ha nincs még okostelefonod, gondolkozz el azon, hogy ennyi pénzből már bármelyik csúcsmodell a tiéd lehet, és akkor egy valóban hasznos eszközre tehetsz szert, nem pedig egy olyan kütyüre, ami anélkül merül majd le kéthetente, hogy két-három óránál többet használnád.

A TÜRELEM BF3-AT TEREM

Kedves PC Gurusok!

Azért írok nektek, mert nagyon megtetszett a Battlefield 3, és az lenne a kérdésem, hogy mikor érdemes megvenni? Úgy értem megvettem még tavaly a Battlefield: Bad Company 2-t 10 000 forintért, és 2 hónap múlva eléggé sokat esett az ára (4000 Ft). Elég rosszul esett, hogy kis türelemmel lazán futott volna még egy másik játékra is. Az lenne a kérdésem, hogy megéri-e most megvenni, mert sokáig tartja majd az árát, vagy esetleg lesz-e valami karácsonyi akció? Nem sokallom érte a pénzt, de azért jó tudni, hogy mire számíthatok – remélem értitek. A választ előre is köszönöm.

CSONGOR

Nem tudom pontosan, hogy az idei BGS-re, azaz új nevén PlayIt fesztiválra (december 17., Millenáris Park) milyen akciókkal készül az EA, de ha nem sürgős a dolog, én a helyedben várnék a vásárlással – tavaly 50%-os kedvezmény volt az 576 Kbyte standján. Az EA amúgy is hírhedt arról, hogy pár hónappal a megjelenés után, afféle piacborogatásként durván leviszi az árait, ráadásul a Battlefield 3 esetében az Origin rendszer sincs mindig a helyzet magaslatán, szóval, ha csak az első nagyobb patch után veszed meg, ráadásul olcsóbban, csak nyerhetsz az üzleten.

EZ ITT A REKLÁM HELYE

Hello, Miguel!

Mikor elkezdtem olvasni az új Gurut, szemet szúrt az a tény, hogy egyre több a hirdetés az újságban. Gondolok itt más magazin reklámozására, sőt most egy szórólap is kiesett a Guruból. Ezzel nem is lenne semmi baj (elvégre ki ne rendelne egy friss pizzát a jó kis játékok mellé), de az a kérdés merült fel a fejemben, hogy miért lehetett ez? Anno mikor bejelentettétek, hogy a gazdasági válság miatt kevesebb lesz az oldalszám, szomorkodtam, de írtátok, hogy kevesebb lesz a reklám az újságban, ennek örültem, mivel akkor is voltak hirdetések/reklámok, ezzel az oldalszám-csökkentéssel viszont kikerültek a képből. Mostanában viszont visszatérni látom őket, holott nem lett több oldal az újságban ezzel elvéve a helyet a tesztek/cikkek elől. Mi történt? Pénzhiány miatt kellenek ezek a reklámok az újságba, vagy valami más oka van? Amúgy nagyon rendben van a magazin, és a mostani játéknak is kifejezetten örültem, régóta fenem a fogam erre a jó kis programra. Előre is köszönöm válaszod.

FUUTON

Mikor annak idején leírtam, hogy kevesebb az oldal, de hé, reklám sincs annyi, csak ironizáltam – mindkét jelenség a gazdasági válság következménye volt, illetve az utóbbit annak is köszönhettük, hogy az előző kiadónál a végső időkben eluralkodó apátia nem sarkallta arra a hirdetésszervezőket, hogy... Hát, elvégezzék a munkájukat. (Finomkodhatnék, de tényleg fura helyzet volt azért, hogy emberek hónapokon keresztül nem csináltak semmit, mondván „senki nem akar hirdetni". Mindig azt mondtam, hogy az egyik hónapban majd nekünk, szerkesztőknek is csak ülni kéne bent, a lábunkat lógatva, és azt hajtogatva, hogy „senki nem akar cikket írni".) Mostanában szerencsére azért javul a helyzet, és bár tudom, hogy ez összeegyeztethetetlen különbség a kiadó és az olvasók között, de mi ennek örülünk. Nem azért, mert „pénzhiány" van, hanem mert a missziós jelleg mellett annak is örülünk idebent, hogy kapunk fizetést. Nyilván mi is tudjuk, hogy nagyon vigyáznunk kell a tartalom és a reklámok közti egészséges arány megtartására, így nem kell attól félni (sajnos), hogy hirtelen minden második oldalon hirdetés lesz, de fogadjátok el azt is, hogy nem azért kerül be egy-egy reklám, mert ki akarunk tolni veletek, hanem mert az újságnak minden elérhető bevételre szüksége van.

MINDEN LEVÉL JÓ VALAMIRE

Sokszor nem értem, miért a hónap levele lett a hónap levele.

Igen, a fenti egy mondatot sikerült összeizzadni, se köszönés, se búcsúzás, de karácsony van, szóval válaszolok, mert minden levél jó valamire, ha másnak nem, hát elrettentő példának mindenképp. A hónap levele tökéletesen szubjektív dolog, az aktuális hangulatomtól (illetve a beérkezett levelek minőségétől) függ, hogy kit választok. Egy érdekes történet, egy jó kérdés, valami olyan megfigyelés, amin én is elgondolkozom pár percig, a levélbe csomagolt pénz, csoki, magas, szőke lányok esetében egész alakos fotó, ilyesmik adnak esélyt a kis csomag elnyerésére. Biztos vannak sokan, akik mérgelődnek, hogy már megint micsoda hülye levelet választottam, de azért ha a fenti egy mondat mindaz, amit tenni tudsz ez ellen, akkor egy picit igazolva érzem azt, hogy mégsem döntöttem olyan rosszul. Ja, és ha tetszik az adott havi nyeremény, és haza akarom vinni, simán írok én egy levelet, hehehe. (Akik ezt elhitték, gondolják végig, hogy a saját fiókomból válogatom az ajándékokat.)

NEVEK, ARCOK, HELYEK

Kedves Miguel!

Végre november elején rászántam magam hogy írjak neked! Egyrészt meg szeretném kérdezni, hogy hányan vagytok ti szerkesztők, meg azt, hogy kinek mi a teljes neve a PC Gurun kívül? Én csak néhányotoknak a nevét láttam az újság elején, de az is lehet (sőt, inkább valószínű), hogy csak én vagyok olyan hülye, hogy nem találtam meg mindenki nevét. Másrészt pedig el szerettem volna mondani, hogy (bár ez a tudtotokon kívül is történt) pontosan akkorra (na, jó nem pont akkorra) időzítitek az újság megjelenését, mikor születésnapom van, és ezt meg akartam köszönni, úgyhogy köszönöm. Egyébként szerintem jó hogy az újság hátoldalán is van címlap csak azt nem értem, miért van megfordítva. Remélem, még időben küldöm a levelet, és tudsz rá válaszolni levrovban (akár a hónap levelének is teheted). Apropó levrov. Miért ez a neve? Na, jó nem is zavarlak többet.

BENCE

Ui. : Mass Effect a király!!! (ezzel csak azt akartam kifejezni, hogy rajongó vagyok)

A szerkesztők neve valóban megtalálható az újság legelején, a cikkíróké nem – de ha nem haragszol, nem írom le ide mindenkiét, mert nem vagyok benne biztos, hogy ennek mindenki örülne. A szülinapos dolog természetesen nem a véletlen műve, minden egyes megjelenést gondosan úgy időzítünk, hogy legalább egy ember születésnapja arra a dátumra essen, így ezúton is szeretnék boldog szülinapot kívánni neked, és a másik száztizenhétmillió-négyszázhatvanegyezer-ötszázhét embernek is. A címlap is hasonlóan gondos tervezés eredménye, álljanak itt Szati szavai: „azért van fejjel lefelé a hátsó borító, hogy akárhonnan is nézed, borító külseje legyen". Világos, nem? Egy címlap legyen címlap, elég volt már azokból az időkből, amikor lehetett mondjuk kutyaól vagy szénaboglya is. Végezetül pedig: azért levrov, mert az eredeti elnevezést, a Levelezési rovatot túlságosan időrabló lenne leírni ilyen sokszor. Foglalná a helyet a levelek elől, pedig a lényeg az, hogy ti írjatok, és ne én (a lenti címre). Kellemes, játékkal dugig töltött karácsonyt és az ideinél is ezerszer jobb évet kívánok mindenkinek a teljes szerkesztőség nevében!

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Hello, Miguel!

Nemrégiben olvastam egy ismerősöm (21 éves „hölgy") facebook adatlapján a következő sorokat: „Annyira szánalmasnak tartom azt, amikor felnőtt emberek, akiknek már rég fel kellett volna nőni, és mondjuk, már a családalapításon kellene gondolkodniuk, idióta játékokkal töltik napjaikat, és erről cseverésznek a többi hülyével együtt..." A kérdésem az lenne hozzád, hogy valóban ilyen szörnyű ez? Valóban akkora nagy probléma, ha mondjuk egy 20-24 év közötti srác/lány leül néha, és úgy ereszti ki a gőzt, hogy játszik? A mai világban elég nehéz munkát kapni (vagy ha kapsz is nem vagy túl fizetve), már pedig a családalapításhoz pénz kell. Több olyan ismerősöm is van, aki már apuka, és néha úgy tölt el egy kis szabadidőt, hogy mondjuk Bad Company 2-vel multizik. Tehát szerintem a két dolog nem igazán függ össze. Attól, hogy valaki kikapcsolódásként a számítógép vagy konzol elé ül le, nem feltétlenül jelenti azt, hogy nem gondol arra, hogy pl.:5 éven belül gyereket szeretne. Neked mi a véleményed erről?

Robi

Nagyon meglepőt azért nem tudok válaszolni, hiszen az a munkám, hogy idióta játékokkal foglalkozzak, ráadásul feleségem van és gyerekem – szerintem a család és a videojáték két tökéletesen összeegyeztethető dolog. A játék, mint hobbi, semmivel sem rosszabb vagy időrablóbb, mint mondjuk a horgászat vagy a mozizás, és ha nagyon kukacoskodni akarok, akkor bárkinek az életében találok olyan pontot, amire rábiggyesztem az idióta jelzőt, és kírom a Facebook-falamra. Szerencsére manapság már nem az általad mondott lány véleménye a jellemző, főleg azért, mert felnőtt egy olyan generáció, aminek már gyerekként volt szerencséje a játékokhoz. Persze mindig lesznek olyanok, akik ferde szemmel néznek ránk, de hé, mi jól vagyunk, ő idegeskedik, szerintem ez pont jól van így.

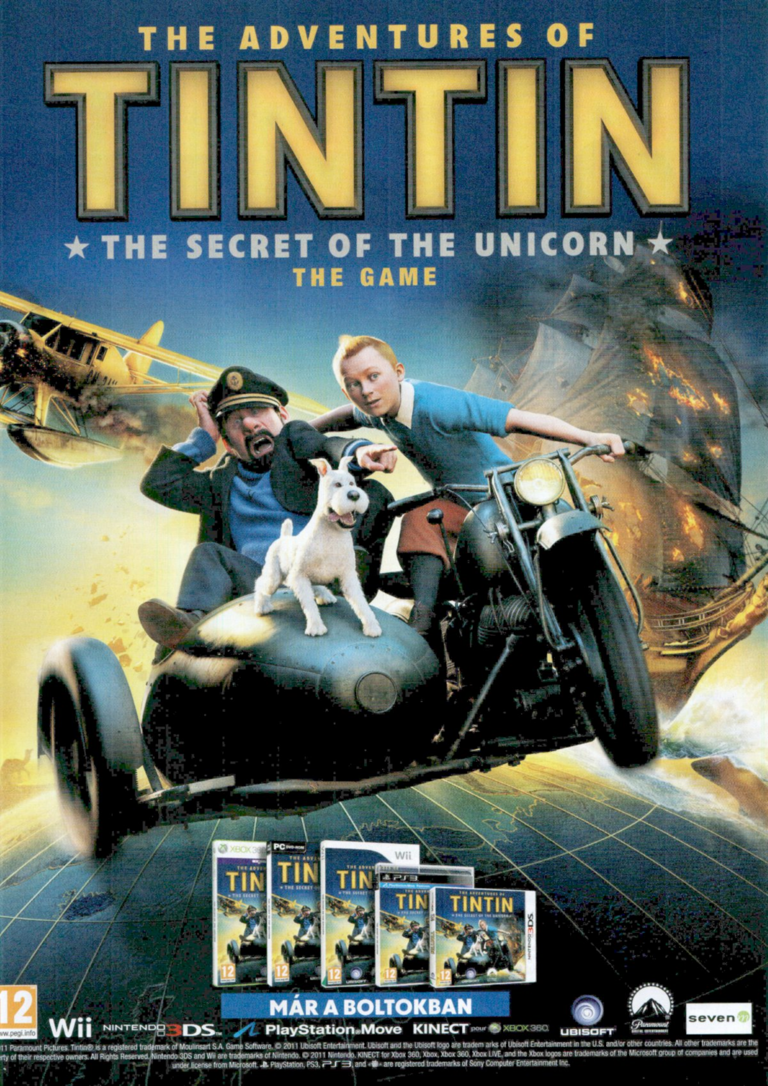
A Hónap levele ezúttal egy PC-s Battlefield: Bad Company 2-t, egy Carrerás pólót, illetve kulcstartót, és egy baseballsapkát ért. Írj nekünk te is!

EREDMÉNYHIRDETÉS!

A 2011/11-es, Batman címlapos számunkban hirdettünk meg egy nyereményjátékot, melynek keretében egy Rébusz rejtvényt kellett megoldani. Azok között, akiknek sikerült a fejtörő megoldása, egy igen impozáns, PC-s Batman: Arkham City Collectors Editiont sorsoltunk ki. A fejtörő helyes megfejtése a **LOST** volt, az olvasónk pedig, aki Fortuna kegyeltje lett, nem más, mint:

JOBBÁGY ISTVÁN

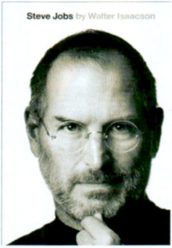
Gratulálunk neki!


THE ADVENTURES OF
TINTIN
★ THE SECRET OF THE UNICORN ★
THE GAME
MÁR A BOLTOKBAN
12
www.pegi.info
Wii
NINTENDO 3DS
PlayStation Move
KINECT pour XBOX 360
UBISOFT
Paramount
seven
11 Paramount Pictures. Tintin® is a registered trademark of Moulinsart S.A. Game Software. © 2011 Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are tradem arks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the
rty of their respective owners. All Rights Reserved. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. KINECT for Xbox 360, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used
under license from Microsoft. PlayStation, PS3, PS3, and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WALTER ISAACSON

Steve Jobs

biográfia • HVG kiadói Rt.



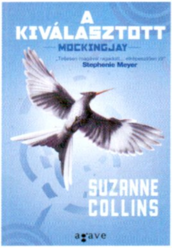
November vége óta hazánkban is kapható a Steve Jobs életét bemutató biográfia, amelynek címe nemes egyszerűséggel az Apple nemrég elhunyt alapítójának a neve. Mielőtt bárki azt hinné, hogy a sokak által zseninek tartott Jobs halálát meglovagló kötetről lenne szó, eláruljuk, hogy erről szó sincs, hiszen maga Steve Jobs kérte meg Walter Isaacsont, hogy még a halála előtt írja meg az életrajzát, beszélgetések, és Jobs ismerőseinek emlékei alapján.

SUZANNE COLLINS

A kiválasztott

regény • Agave Könyvek

Novemberben megérkezett a könyvesboltok polcaira az Éhezők viadala harmadik kötete, egyben a sorozat záró epizódja, amelyben lezárul Katniss Everdeen, a 12. körzet és egész Panem sorsa. Közeledik a végső forradalom, és ha olvastad az első két kötetet, akkor neked sem kellene lemaradnod róla. Ráadásul a sorozatból film is készül, melynek előzetesét most megtekintheted a DVD-n található Külvilág rovatunkban.



JACK KEROUAC

Úton – Az eredeti tekercs

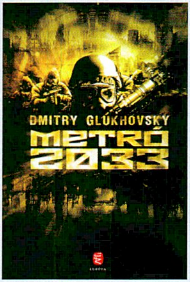
regény • Európa Kiadó

Az Úton című Jack Kerouac kötet egy egész nemzedék "bibliája" volt, és manapság már csak kevesen értik, hogy miért is volt ez akkora nagy durranás a maga idejében. Most, végre magyarul is olvasható az "eredeti kézirat", amelyet Kerouac először papírra vetett, szerkesztés és egyéb "sallangok" nélkül. Nem csak azoknak, akik már a korábban kiadott verziót is olvasták.

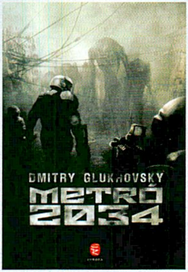
DMITRY GLUKHOVSKY

METRÓ 2033/METRÓ 2034

Európa Kiadó • 442/274 oldal • 3800/3800 Ft



Dmitry Glukhovsky regénye igen érdekes utat járt be, mire hazánkban is megjelent az Európa Kiadó gondozásában. Az orosz szerző először egy novella formájában "vetette papírra" posztapokaliptikus történetét, és azonnal elérhetővé tette az interneten is, ahol igen nagy sikert aratott az orosz olvasók körében. A váratlan népszerűség aztán oda vezetett, hogy 2005-ben megjelent a jócskán kibővített regényváltozat, ami aztán már nem csak az orosz piacon, de világszerte igen nagy siker lett. Akkora, hogy még kiváló videojáték is készült belőle 2010-ben – a legtöbb olvasónknak nyilván innen lesz ismerős a Metró 2033 cím. S, hogy miről is szól a regény? Ahogy az gyorsan kikövetkeztethető, 2033-ban, a moszkvai metró alagútjaiban járunk, nagyjából húsz évvel a váratlanul kitört atomháborút követően. Azt senki nem tudja, hogy annak idején mi indította be az apokalipszist, de az orosz védelmi rendszerek működtek, és az eredetileg is védelmi célból épített moszkvai metrót hermetikusan elzárták a külvilágtól. Akinek szerencséje volt (?), az menedéket talált az alagutakban, és életben maradt, részesévé vált az egyes metróállomásokon kialakuló társadalmak egyikének. Ebben a világban él főhősünk, Artyom, aki már a háború bekövetkezte után, eleve a metróban született, és az ő kalandját követhetjük végig, ahogy felfedezi az egyes állomásokat, az egyes "népcsoportokat", ahogy igyekszik a végére járni a metróban lakókat egyre inkább félelemben tartó rejtélyeknek.



Glukhovskynak a Metró 2033 volt az első regénye, és ez részben érződik is a munkáján, hiszen science-fictionként szinte semmi újat nem tesz hozzá a műfajhoz, sőt, alkalmanként picit érződik, hogy a szerző saját ötletek híján jól bevált sablonokból építkezik. Mindez persze megbocsátható, és egyáltalán nem azt jelenti, hogy ne lenne élvezetes az, amit a papírra vetett. A kevesebb ugyan kicsit több lett volna, hiszen helyenként az embernek olyan érzése támad, hogy Glukhovsky az első novella után szeretett volna minél több dolgot beletenni a nagy művébe, minek köszönhetően a cselekmény alkalmanként kicsit vontatott, és lassan halad előre. Szerencsére a hangulat, a metró kellő odafigyeléssel kidolgozott világa, és az érezhető keleties vonal (ami a S.T.A.L.K.E.R.-játékokat is igazán egyedivé tette) megmenti a művet, és az olvasó Artyommal marad egészen a maga nemében sajátos végkifejletig.

A regény tehát siker lett, más szerzők munkáinak köszönhetően egész univerzum épült az első történet köré, Glukhovsky pedig 2009-ben megjelentette a második Metró regényét, ami a változatosság kedvéért a 2034 címet kapta. A folytatás azonban nem igazi folytatás, nem a 2033 eseményeit viszi tovább, sőt, már hangulatában és tartalmában is egészen új utakon jár. Nincs konkrét főhős, sokkal kevesebb az akció, és a szerző sokkal több időt szentel a filozófiai kérdéseknek, mint a válaszoknak. Persze a 2034 sem egy száraz olvasmány, érdekes, sőt, sokkal sötétebb, mint az elődje, viszont már nem fogja kézen az olvasót, nem rág semmit a szánkba, sokkal inkább elgondolkodtat, és hagyja, hogy mi magunk találjuk meg a válaszokat – aztán ez vagy sikerül, vagy nem. Amíg a 2033 egy érdekes posztapokaliptikus sci-fi volt, addig a 2034 már inkább a kortárs orosz irodalom egy sajátosabb darabja, amely egy meglehetősen látványos máz mögé rejt érdekes és értékes gondolatokat. Sokaknak talán nem fog tetszeni ez a fordulat, de akik szeretik a kicsit komolyabb olvasmányokat, azok bátran tegyenek egy próbát a Metró 2034-gyel is, remek élményben lesz részük, azt garantálhatjuk.

COLDPLAY

MYLO XYLOTO

Parlophone ➲ 14 szám

A Viva la Vida után az új albumot Mylo Xyloto-nak nevezni, majd aköré egy disztópikus, urbánus környezetbe helyezett szerelmi történetet fonni magyarázat gyanánt vagy tökösségre, vagy teljes delíriumra vall. A Coldplaynél talán mindkettő igaz, hiszen a sikertől megrészegült arénazenekar gyakorlatilag bármit kiadhatott volna ahhoz, hogy megint stadionokat tudjanak megtölteni. Sikerült is: a Mylo Xyloto kategóriákkal van a Viva la Vida és bármelyik Coldplay lemez fölött, ha a teljes koncepciótlanság, az abszolút sivárság vagy az érdektelen dallamok oldaláról közelítünk hozzá. Az ezredforduló zenei világát egykoron meghatározó, díjesőben jogosan fürdő Coldplay mára igazi haknizenekar lett – mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az új lemez tizenegy dala. A képlet egyszerű: megszólal az EDGE-re emlékeztető gitár, elindul a zongora prüntyögés, Chris Martin visítozik pár sort, aztán mindezt tetézi és egybekovácsolja a kórus, köszöntem szépen, elkészült egy újabb Coldplay szám. Nem azzal van a baj, ha egy zenekar azt csinálja, amihez ért (márpedig a Coldplay a slágergyártásban szinte felülmúlhatatlan), hanem ha elkényelmesedve belefekszik ebbe a gödörbe és úgy fetreng benne, hogy tudja, nem kell megerőltetnie magát a sikerhez. A Mylo Xyoto ilyen, egy dagonya az europop és a barokkos popzene agyontaposott gödrében.

EZEKET HALLGASD: Paradise // Every Teardrop is a Waterfall // Don't Let It Break Your Heart

FLORENCE AND THE MACHINE

CEREMONIALS

Island ➲ 12 szám

A naptár szerint (pár hónap híján) alig több mint két év kellett ahhoz, hogy a Florence and the Machine döbbenetesen jó debüt albumát egy második lemez kövesse. Újonc zenekar ritkán, különleges esetben tudja csak felülmúlni a bemutatkozó lemezét, de a FATM (nem túl szerencsés rövidítés) ilyen különleges eset - a Ceremonials nem csak, hogy jobb, mint a Lungs volt, de talán még az év lemezéért folyó versenyben is alaposan meg tudja szorongatni az élbolyt. Ezt jobbára egy dolognak köszönheti: Florence Welchnek, a vörös démonnak, aki orkánszerű hangjával tömegeket tud megmozgatni, fákat tud ledönteni, és mellesleg össze tudja dobni az évtized egyik legerőteljesebb hangzású, a túldíszítettség csapdáját akrobataként elkerülő barokk-pop stílus legütősebb lemezét. A Ceremonials azért is zseniális, mert már a legelső percben, a legelső számmal maximumra pörgeti a tempót és ebből egyetlen egyszer sem enged a tizenkét szám során. A lendületes albumra most is Florence felülmúlhatatlan hangja teszi fel a pontot, hiszen olyan erőt, olyan energiát ad neki, amit egy más lemez, egy másik zenekar sem mondhat a sajátjának - ez igazán a What the Water Gave Me-ben, az első kislemeznek is táptalajt adó harmadik számban csúcsosodik ki, amely akár az indie zene egyetemes himnusza is lehetne. Tökéletes, ahogy a Ceremonials maga is!

EZEKET HALLGASD: Only If For A Night // What The Water Gave Me // Leavy My Body

JUSTICE

AUDIO, VIDEO, DISCO

Ed Banger ➲ 11 szám

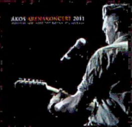
Vannak biztos pontok az ember életében. Ha zenéről, pláne a hazai zenei életről van szó, akkor ott van például a Sziget fesztivál és az a keserédes tény, hogy vannak sátrak, amik minden évben úgy szólnak, mint egy léket kapott konzervdoboz, ahol a jó hangzás és a hangerő fordítottan arányos egymással, és azok, amiket évről évre mindig sikerül alulméretezni. Amikor a Justice itt járt, már a beharangozáskor egyértelmű volt, hogy a bejutással itt gondok lesznek – a félholtra aszaló meleg, az egymás nyakában álló tömeg és a slendriánul felhajtott sátron való bemászás legalább annyira emlékezetes és kihagyhatatlan élmény volt, mint a Justice első lemeze. Az Audio, Video, Disco-nál jobban várt lemezt idén csak keveset lehetett találni, márpedig ha ilyen nagyok az elvárások, annak csalódás lesz a vége. Sajnos az is lett, hiszen nem csak, hogy nem kötheti be a Cross cipőfűzőjét, de még csak közös tánctérre sem lehetne pakolni a kettőt. A Cross alapmű, minden száma megkerülhetetlen klasszikus, egy egységes koncepció egy-egy építőkockája - az ACD a megmaradt malter, a hézagokat ímmel-ámmal kitöltő habarcs, ami csak egy-két ponton tud a Justice-hoz méltó momentumokat hozni, a maradék időt viszont slendriánul összehányt dallamokkal tölti ki. Sikertelenül.

EZEKET HALLGASD: Civilization // Canon // Helix

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

ÁKOS

Arénakoncert 2011



FILMZENE

The Twilight – Breaking Dawn 1.

HOOLIGANS

BEst of 1996-2011

MICHAEL BUBLÉ

Christmas

WOLF KATI

Vár a holnap

TESTCSERE

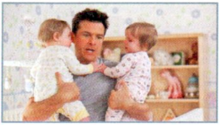
ADATOK

RENDEZŐ
David Dobkin

SZEREPLŐK
Jason Bateman, Ryan Reynolds, Olivia Wilde, Alan Arkin

HOSSZA
112 perc

Úgy tűnik, hogy Hollywood képtelen megunni azt a komikus szituációt, mikor egy „varázslatnak" köszönhetően két teljesen eltérő személyiségű ember testet cserél, hogy aztán jól felforgassák egymás életét. Kis túlzással évente találkozhatunk egy ilyen alkotással, ám ahogy telnek az évek, úgy lesznek egyre rosszabbak és rosszabbak ezek a próbálkozások. Sajnos ez alól nem kivétel a Testcsere című mozifilm sem, amiben ezúttal a tisztes családapa Jason Bateman, és a kicsapongó életet élő Ryan Reynolds cserélnek testet és szerepet. A legnagyobb baj a filmmel, hogy egész egyszerűen nem képes kihasználni a témában rejlő komikumot, hanem megmarad az alpári, és csak nagy jóindulattal viccesnek nevezhető jelenetek egymás mellé pakolgatásánál. A Testcsere majdnem két óra hosszú, így a nagy számok törvénye alapján helyenként akad egy-egy poén, amin a néző tényleg elmosolyodik, de összességében egy borzasztóan erőltetett, és még csak nem is szimpatikus filmet látunk, ahol legszívesebben mi magunk pofoznánk meg a teljesen irreálisan és karakteridegen módon viselkedő szereplőket. Mondanánk, hogy szombat esti kikapcsolódásnak, egy randi alkalmával megteszi, de ez nem így van, főleg az utóbbi esetben kerüljétek, legalábbis akkor, ha szeretnétek, hogy a kiszemelt leányzó (lányok esetében értelemszerűen a fiú) még a jövőben is szóba álljon veletek.



Szerencsére még mindig nem kötelező moziba járni, pláne nem ilyen filmekre.

GURUMÉRLEG

Katasztrofálisan gyenge forgatókönyv, olcsó poénok, két teljesen unszimpatikus karakter.

HALHATATLANOK

ADATOK

RENDEZŐ
Tarsem Singh

SZEREPLŐK
Luke Evans, Freida Pinto, Henry Cavill, John Hurt, Mickey Rourke

HOSSZA
110 perc

A pár évvel ezelőtti 300, és a tavalyi Titánok harca után idén a Halhatatlanok című mozifilm igyekszik megverekedni a látványos szandálos/pajzsos/kardos filmek kedvelőinek kegyeiért. Ellenfél ugyan nem nagyon akad (nem csak a műfajon belül), de ennek ellenére a siker még nem garantált, főleg azért, mert a Halhatatlanok a görög mitológiát megelevenítő drámának ugyanolyan kevés, mint látványos akciót kínáló misztikus akciófilmnek. Előbbinek azért, mert csak a minimumot csippenti ki görög mesékből (jók a rosszak ellen, plusz olümposzi istenek), utóbbinak azért, mert a közel két órás játékidőre csak kevés valódi akció jut, és az első komolyabb összecsapásra is sokat kell várnunk. Ebből következik, hogy aki korrekt történetre és remek színészi alakításokra vágyik, az jobb, ha elkerüli ezt a mozit, és azokat is óvatosságra intjük, akik a látványos küzdelmek okán váltanának jegyet. Persze nem olyan rossz film a Halhatatlanok, csak tudni kell, hogy mire számíthat az ember. Esetünkben egy kissé lomha, és kissé egyszerű történetre, amit végletekig stilizált díszletek, tökéletes férfi- és női testek, illetve alkalmanként valóban látványos harcok egészítenek ki. Ha valahol, hát itt tényleg van értelme a 3D-nek, habár ezen rész említésénél ismét előbukik az a probléma, hogy a Halhatatlanokban igen kevés az olyan akció szekvencia, ami valóban kihasználná a térhatású technika előnyeit.

A díszletek és a kosztümök nagyon rendben vannak, illetve a küzdelem is igen látványos 3D-ben.

GURUMÉRLEG

Sajnos a történet ki van herélve, és a színészi alakításoktól sem fogunk a székek közé alélni.

STAR TREK 2

JANUÁRBAN INDUL A FORGATÁS

Az elmúlt évek egyik legkellemesebb meglepetése volt a Star Trek mozifilm rebootja, ami látványosan, izgalmasan és viccesen élesztette újra az egykoron oly népszerű tv-sorozatot. Jó hír, hogy 2012 januárjában megkezdődik a folytatás forgatása, azonban ezidáig szinte semmi nem szivárgott ki a készülő történetből. Annyi biztos, hogy Hawaii-n lesz forgatás, méghozzá azért mert a filmben ellátogatunk majd egy dzsungelbolygóra is. A film várható bemutatója amúgy valamikor 2013-ban lesz.

IRENE ADLER VISSZATÉR

SHERLOCK NŐJE NEM TŰNT EL

Már csak hetek kérdése, és hazánkban is bemutatásra kerül a Sherlock Holmes mozifilm második része, az Árnyjátékok. A rajongóknak jó hír, hogy az előzetes híresztelésekkel ellentétben a második epizódban is fel fog tűnni Sherlock Holmes „nagy szerelme", Irene Adler, akit ezúttal is a bájos Rachel McAdams kelt majd életre. Habár a női főszereplő ezúttal Noomi Rapace lesz, biztos, hogy a vörös szépségnek is jut majd néhány érdekes perc a Moriarty elleni küzdelemben.

X-MEN: FIRST CLASS 2

ZÖLD ÚT A FOLYTATÁSNAK

Habár mi nem ájultunk el az X-Men: Az elsők című mozifilmtől, a mutánsos alkotás jól szerepelt a kasszáknál, így már várható a folytatás, aminek a forgatókönyvét a Sherlock Holmes írója fogja lekörmölni. A rendező ezúttal is Matthew Vaughn lesz, és természetesen fontos szerep jut majd Magnetónak is. A direktor egy interjúban azt nyilatkozta, hogy a film elejét úgy képzeli el, hogy Magneto irányítja a Kennedy elnök életét kioltó golyót. Meglátjuk tényleg megvalósul-e...

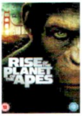
A MAJMOK BOLYGÓJA – LÁZADÁS

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 BLU-RAY

ÁRA
DVD: 3190 Ft
BLU-RAY: 6990 Ft

MEGJELENÉS
december 7.

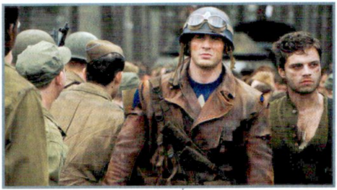


Az idei nyár egyik legkellemesebb mozis meglepetése volt, decembertől pedig már a gyűjteménybe is behelyezhető a Majmok bolygója 2011-es feldolgozása, amely a keresztségben a Lázadás alcímet kapta. A film érdekes újragondolása az 1968-as eredeti alkotásoknak, és a történet azt mutatja be (gyakorlatilag előzményként), hogy miképp lehetséges az, hogy a majmok felülkerekedtek az embereken. A Majmok bolygója természetesen megvásárolható lesz DVD és Blu-Ray kiszerelésben is, és ezúttal (ha van rá lehetőség), akkor tényleg érdemes a Sony egyedi szabványát választani, hiszen a „kék lemezt" bőven megpakolták extrákkal. Amíg a DVD-n csak kimaradt jelenetek és két kisfilm várja a rajongókat, addig a Blu-Ray-en két audiokommentár, majomhatározó, karakteralbum, öt kisfilm, egy werkfilm és a kimaradt jelenetek várják a majmokra éhes (tudom, fura képzavar) nézőket. Ami pozitívum mindkét kiadás esetében, hogy (az audiokommentárok kivételével) az összes extra magyar feliratot kapott, így azok is nyugodtan elmerülhetnek a bónusz tartalmakban, akik amúgy hadilábon állnak az angol nyelvvel. Habár a Blu-Ray ára most is kicsit borsos (7000 Ft), ezúttal érdemes lehet kipengetni érte a forintokat, ugyanis a remek film mellett még kellően érdekes extracsomag is várja a vásárlókat.

Kiváló film, és meglehetősen sok tartalom a Blu-Ray lemezen, ráadásul magyarul.

GURUMÉRLEG

A DVD változat egy kicsit talán szegényes, és a Blu-Ray sem lett olcsóbb az elmúlt hónapokban.



AMERIKA KAPITÁNY

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-Ray
1 BR/1 DVD

ÁRA
DVD: 3190 Ft
BLU-RAY: 6990 Ft
KOMBÓ: 9990 Ft

MEGJELENÉS
december 8.

Lapunk megjelenésével szinte egy időben válik elérhetővé a hazai forgalmazásban az Amerika Kapitány DVD és Blu-Ray változata, és a szuperhősök rajongói örülhetnek, hiszen a sima egylemezes kiadás mellett ezúttal is érkezik egy speciális BR-változat, méghozzá limitált, fémdobozos kivitelben. Azt már csak halkan tesszük hozzá, hogy ebben a verzióban a Blu-Ray mellett helyet kap a szintén a filmet tartalmazó DVD is, amire mi még mindig nem találtunk magyarázatot – habár úgy sejtjük, hogy csak így mernek a forgalmazók közel 10 000 forintot elkérni a speciális kiadásért. A kérdés már csak az, hogy akinek ott a Blu-Ray, annak mi szüksége lehet a sima DVD-re? Na mindegy. A tartalom szempontjából amúgy most is a „kék lemez" a nyerő, hiszen (érthető okokból) jóval több extra tartalom kapott rajta helyet, mint a DVD-s kiadás korongján. Audiokommentár, szórakoztató kisfilmek a mozgóképes Marvel Univerzumból, kimaradt jelenetek, illetve számos más olyan apróság, ami megdobogtatja a sztreccsruhás (vagy páncélos) hősökért rajongó filmbarátok szívét. Sajnos a magyar felirat itt (érthetetlen módon) nem része a csomagnak, de azoknak, akik a moziban élvezték Amerika Kapitány kalandját, még így is érdemes lehet elgondolkodni a vásárláson.

Szórakoztató képregényfilm, ami most egészen speciális formában is beszerezhető.

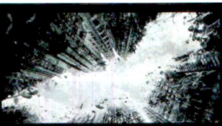
GURUMÉRLEG

A limitált Blu-Ray ára nagyon magas, és nem értjük, hogy minek a DVD-verzió a BR lemez mellé.

KÉSZÜL A KÖVETKEZŐ JAMES BOND

MÁR ZAJLIK A FORGATÁS

Roppant hosszú huzavonák, csődeljárások és egyéb katasztrófák után végre megkezdődött a legújabb James Bond film forgatása, amiben még mindig Daniel Craig ölti magára a 007-es ügynök kosztümét (ami ugye egy jól szabott öltönyt jelent). A film címe eredetiben Skyfall, ami a magyar fordításban Égszakadás lesz. Hát, nem a legjobb választás, de még mindig jobb, mint az előző rész esetében a Quantum csendje. Mindezek ellenére mi már várjuk a filmet, aminek a bemutatója 2012-ben esedékes.



BATMAN INFÓK

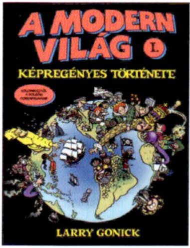
INFORMÁCIÓMORZSÁK A DARK KNIGHT RISESBŐL

Ahogy közeledik a következő Batman mozi bemutatója, úgy jelenik meg egyre több információ Cristopher Nolan trilógiájának utolsó részéről. A The Dark Knight Rises nyolc évvel játszódik a Sötét Lovag után, és Batman életének egy olyan szakaszát mutatja majd be, amikor egyre több gond nyomasztja a hőst. A Mission Impossible 4 IMAX-os verziója előtt amúgy lesz egy 6-7 perces előzetes a filmből, amiben Bane (a főellenfél) karaktere kerül majd bemutatásra.

TOMB RAIDER REBOOT

LESZ ÚJ LARA CROFT MOZI

A film producere beszélt az elmúlt hetekben a készülő alkotásról, és elárulta, hogy (akárcsak a következő Tomb Raider játék) a mozifilm egy teljes reboot lesz, azaz egy olyan sztorit ismerhetünk majd meg, ami azt mutatja be, hogy Lara Croft miképp válik azzá a legendás ereklyevadásszá, akinek a játékokban már megismerhettük. Az újrakezdés egyben kizárja Angelina Jolie szereplését is (ami nem baj), a bemutató pedig valamikor a messzi jövőben, azaz 2013 tájékán várható.



A Modern világ képregényes története #1

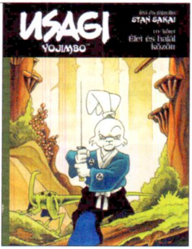
ÍRÓ/RAJZOLÓ **LARRY GONICK** KIADÓ **Libri Kiadó** OLDALSZÁM **256 oldal** ÁRA **3490 Ft**

Larry Gonick neve sok olvasó számra ismerős lehet, ha más nem azért, mert az elmúlt évek során rendszeresen foglalkoztunk az író/rajzoló képregényeivel, amelyekben (Képregényes világtörténet 1-3) az emberi élet és a különböző civilizációk kialakulását vette sorra, méghozzá roppant egyedi (de ettől függetlenül teljesen hiteles) megközelítésben. Gonick vaskos kötetei egyszerre voltak infomációdúsak és szórakoztatóak, köszönhetően a számtalan szellemes megjegyzésnek, és a bájos fekete-fehér rajzoknak. Persze a sorozat nem ért véget, csak új néven folytatódik, így az elmúlt pár évszázad már A modern világ képregényes története címmel kerül bemutatásra. Ami érdekes, hogy a korábbi gyakorlattal ellentétben a Libri Kiadó (korábban Nyitott Könyvműhely) egyszerre jelentett meg két kötetet, így ha valaki nagyon nem tudja visszafogni magát, akár azonnal beszerezheti a modern kalandok mindkét részét. Az első kötet az ősi Mexikóval és Kolombusszal nyit, és egészen az amerikai alkotmány megszületéséig követi végig a történelmet, a második rész pedig innen folytatja a mesélést, és a napjainkig mutatja be az emberiség sorsát. A korok változtak, ami érintetlen maradt, az Gonick sziporkázó humora és a látvány, ami továbbra is a maga egyszerű, de nagyszerű módján szippantja be az olvasókat. Ha a korábbi kötetek megvannak, ezeket sem szabad a könyvesboltban hagynod.

Usagi Yojimbo #10: Élet és halál között

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Stan Sakai** KIADÓ **Vadvirágok Könyvműhely** OLDALSZÁM **224 oldal** ÁRA **2190 Ft**

Kellemes kis jubileumhoz érkezett az Usagi Yojimbo sorozat, hiszen a hazai kiadás is elérte a tizedik részt a sorban, ami egyrészt azért remek dolog, mert Usagi történeteiből sosem elég, másrészt csak nagyon kevés sorozat érhet meg itthon ilyen sok kötetet (habár az utóbbi években javulófélben van ez a tendencia). Az Élet és halál alcímmel ellátott kiadvány a legutóbbi epizódok jó szokásához híven most is 224 oldalon terpeszkedik, így bőven kapunk olvasnivalót a pénzünkért. A formula persze nem változott a tizedik kötetre sem, így ezúttal is tíz hosszabb/rövidebb sztorit kapunk, amelyek a Rónin nyúl, Usagi Yojimbo kalandjait regélik el. A külső viszont ne tévesszen meg senkit, attól, hogy emberként viselkedő állatok az Usagi szereplői, nem gyerekmesével van dolgunk, hanem komoly képregénnyel, amely egyrészt bepillantást enged a feudális japán világába, másrészt érdekes és tanulságos történetekkel szórakoztatja az olvasókat. Hiába a tizedik kötet és a sokadik történet, Stan Sakai még mindig képes újat mutatni, és az egyedi fekete-fehér grafika sem vesztett semmit az erejéből, ugyanolyan részletes és szépen kidolgozott, mintha csak az első részt tartanánk a kezünkben. A sorozat rajongóinak (mint mi) természetesen kihagyhatatlan ez a rész is, de az is nyugodtan barátkozhat vele, aki korábban még nem forgatott Usagit, ugyanis hiába ez a tizedik kiadvány a sorozatban, önmagában is élvezhető képregénnyel van dolgunk.



Polgárháború #2: A háború vége

ÍRÓ/RAJZOLÓ **TÖBB ÍRÓ ÉS RAJZOLÓ** KIADÓ **Kingpin** OLDALSZÁM **118 oldal** ÁRA **2990 Ft**

A Kingpin kiadó rendületlenül ontja magából a különböző Marvel képregényeket, és október közepén a Polgárháború című sorozat végére tettek pontot. Az eredetiben Civil War néven futó széria a szuperhőstársadalom kettészakadását és harcát mesélte el, és a nagyívű sztori itthon két kötetben került tálalásra. Az első rész (lásd a 2011/6-os számunkat) a háború elejét mutatta be, a második pedig (ahogy a cím is mutatja) a konfliktus lezárását hozza el nekünk. A Polgárháború igen érdekes része volt a Marvel univerzumnak, hiszen a szuperhős-regisztrációs törvényt támogató és ellenző karakterek összecsapása igen egyedi ízt kölcsönzött az amúgy sokszor sablonokból építkező szuperhősös műfajnak. Barátok és családtagok fordultak egymással szembe, ráadásul tanúi lehettünk, hogy a Marvel Univerzum legismertebb hősei (Vasember, Amerika Kapitány) meddig mennek el annak érdekében, hogy győzedelmeskedhessenek a másik felett. A 118 oldalas képregény a már említett hősök mellett felvonultatja a teljes Bosszú Angyalai gárdát, Fenegyereket, Pókembert, a Fantasztikus Négyest, sőt, még számos szuperbűnözőt is, így aki rajong ezekért a figurákért, az nyugodtan szerezze be ezt a kötetet (és persze az előzményt is), hiszen garantáltan olyan kalandban lesz része, ami még egy olyan világban is ritka, ahol amúgy bármikor bármi megtörténhet.

LUCKY LUKE #15

ITT A SOROZAT LEGÚJABB KÖTETE

A Lucky Luke képregény rajongói örülhetnek, hiszen már kapható sorozat legújabb, tizenötödik kötete, amely ezúttal az Apacsok szorosa című történetet prezentálja az olvasóknak. A kiadvány ezúttal is 48 oldalon és 1799 forintos árral várja a gyűjtőket.

HUNGAROCOMIX 2011

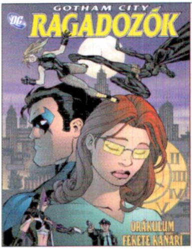
TÉLI KÉPREGÉNYVÁSÁR

Idén is megrendezésre kerül a Hungarocomix névre hallgató képregénykiállítás és vásár, amely a lapunk megjelenését követően, december 11-én kerül megrendezésre Budapesten, a Millenáris Fogadóban. Nyitvatartás: 10-től 18 óráig.

PÓKEMBER 2012

ISMÉT KAPHATÓ LESZ A PÓKEMBER KÉPREGÉNY

Jó hír a Pókember rajongóknak, hogy a Kingpin Kiadó jóvoltából 2012-ben ismét elindul egy rendszeres sorozat, amely ezúttal is az újságárusoknál lesz beszerezhető. A kiadvány kéthavonta fog megjelenni, és a kiadó a korábbinál sokkal jobb minőséget ígér az olvasóknak.



Gotham City Ragadozók

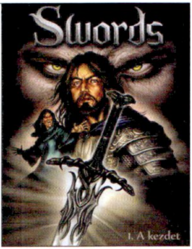
ÍRÓ/RAJZOLÓ **Gail Simone/Ed Benes** KIADÓ **Kingpin** OLDALSZÁM **138 oldal** ÁRA **2990 Ft**

Hazánkban az elmúlt években főleg a Képes Kiadó foglalkozott DC Comics képregényekkel, azonban idén ősszel egy újabb szereplő, a főleg Marveles kiadványokra szakosodott Kingpin is megjelent egy olyan kötettel, ami a Batman és Superman fémjelezte univerzum számos hősét vonultatja fel. Ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor a Gotham City Ragadozók a B-ligát mutatja be, hiszen egyetlen hangzatos névvel rendelkező hős (Superman, Flash, Zöld Lámpás, Csodanő) sem kapott helyet a kötetben, helyettük itt van Orákulum (az egykori Batgirl), Fekete Kanári és a Vadásznő. Igen, ezúttal a női vonalé a főszerep, és ebből kifolyólag nem is a szokásos világmegváltáson van a hangsúly, hanem sokkal földhözragadtabb történetet kapunk – ami persze egyáltalán nem baj. A Gotham City Ragadozók nem csak azért különleges képregény, mert a szuperhősök között kissé elhanyagolt női hősöket emeli a középpontba, hanem azért is, mert egy olyan történetet kapunk, ami első sorban a szereplők személyiségére és döntéseire, és nem az agyatlan akcióra koncentrál. Mindez persze nem azt jelenti, hogy a történet ne lenne izgalmas, csak az író Gail Simone a szokásostól eltérő módon közelítette meg a sztreccsruhás hősök világát. Ha unod már a nagyfiúkat, pihentetnéd picit Batmant, akkor számodra a Gotham City Ragadozók tökéletes választás lehet.

Swords #1: A kezdet

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Nemeskéri Attila/Szendrei Tibor** KIADÓ **Phantom Shock Kft.** OLDALSZÁM **28 oldal** ÁRA **799 Ft**

Hazai alkotók munkájáról már elég régen számoltunk be itt a képregény rovat hasábjain, de most megtörjük a csendet, hiszen nemrég egy igen érdekes képregény bukkant fel a magyar palettán, számos ponton megtörve a bevett szokásokat. Az elsősorban Nemeskéri Attila (író) és Szendrei Tibor (rajzoló) által jegyzett Swords a műfaját tekintve fantasy, kivitelét tekintve pedig a legjobb minőségű képregényfüzet, amit az utóbbi években láttunk, ráadásul a kiadó nem csak papír formában nyomul, hanem digitálisan is elérhetővé tette képregényét. Ha nem ragaszkodsz a festék illatához, a papír érintéséhez, akkor elég ellátogatnod a www.swords.hu címre, ahol már pár kattintással beszerezheted a legújabb magyar képregényt. Persze a kiadó itt még nem áll meg, a modern kor szellemének megfelelően a kiadvány hamarosan elérhető lesz a legnépszerűbb platformokon, iOS és Android operációs rendszerek alatt egyaránt. A kezdeményezés minden tekintetben dicséretes, és maga a képregény is megérdemli a figyelmet, hiszen magyar alkotók fantasy-jával eddig nem nagyon találkozhattunk a piacon. A Kezdet címre hallgató első rész persze még csak a felvezetés, a kedvcsináló, de aki érdeklődik a középkori környezetben játszódó, rejtélyes, fordulatos, és helyenként igen véres történetek iránt, az a Swords képregényben megtalálhatja a számításait. Papíron és digitálisan egyaránt.



Zsákutca

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Richard Thompson** KIADÓ **Vadvirágok Könyvműhely** OLDALSZÁM **128 oldal** ÁRA **2290 Ft**

„Azt hittem, hogy az igazán jó képregénycsíkok már rég kihaltak a lapokból. Nagyon megörültem, amikor kiderült: tévedtem. Richard Thompson Zsákutcájában minden megvan, ami kell: intelligencia, kellemes humor, könnyed játék a szavakkal, és ami a legmeglepőbb: gyönyörű-gyönyörű rajzok." Ez az idézet Bill Watterson, a Kázmér és Huba zseniális alkotójának tollából származik, és ha ő azt mondja, hogy egy képregény kiváló, akkor mi lennénk az utolsók, akik ellent mondanak neki. A dícsérő szavak a Zsákutca című kötet előszavából származnak, és mi magunk sem tudtuk volna szebben megfogalmazni a véleményünket a tárgyalt kötetről. A Zsákutca egy tipikus kertvárosi család életébe enged bepillantást, rövid képregénycsíkok és fekete-fehér rajzok segítségével. A kötet igazából semmi mást nem tesz, csak bemutatja a mindennapokat, humorosan kiemelve az abszurd pillanatokat, egy-egy ügyes szójátékkal, vagy képpel illusztrálva az olyan momentumokat, amelyek jelen vannak a mi életünkben is. Éppen ezért szórakoztató a Zsákutca, mert egy ismerős világot tár elénk, csak kicsit kifigurázva, kicsit felfújva. Szerethető karakterek, ismerős helyzetek, intelligens humor, mindez 128 oldalon. Ha már kiolvastatok minden egyes Kázmér és Huba kötetet, akkor nyugodtan vágjatok bele a Zsákutcába, hiszen itt is hasonló élményekben lehet részetek.

DOBOZVÁROS

LAKATOS ISTVÁN ÚJ MUNKÁJA

Megjelent a Dobozváros, ami ugyan nem képregény, de egy, a képregényeiről híres alkotó, Lakatos István legújabb munkája. A kötet műfaját tekintve egy illusztrált meseregény, és érdemes lehet azok figyelmére, akik a szerző Lencsilány című munkájáért is rajongtak.

ZÖLD LÁMPÁS A TV-DBEN

DVD ÉS BLU-RAY A LÁTHATÁRON

A nyári mozipremiert követően december 14-én jelenik meg a hazai forgalmazásban a Zöld Lámpás című képregényadaptáció DVD és Blu-Ray változata. A DVD 3190 forintért, míg a Blu-Ray 6990 forintért lesz beszerezhető a megfelelő boltokban.

TETOVÁLT LÁNY KÉPREGÉNYBEN

RAJZOS FORMÁBAN IS ELVEZHETŐ LESZ A BESTSELLER

A DC Entertainment nemrég jelentette be, hogy megvásárolta a svéd bestseller, a Tetovált lány-trilógia jogait, és már 2012-ben kiadja a világszerte népszerű regények képregényváltozatát. Kíváncsiak leszünk rá, reméljük, hogy lesz kiadó itthon, aki magyarul is megjelenteti.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **közel 9000 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZERKESZTŐSÉGI ÉLETKÉPEK

Chris és Miguel együtt szerelik az egyik szerkesztőségi gépet.

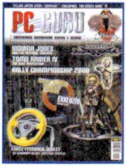
Chris nagyon örül a vadiúj videokártyának. Hasítani fog a Battlefield 3!

Miguel és a 2011-es sapkadivat. A gigantikus bojt a kulcsszó!

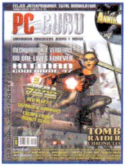
Szatit már csak a legdurvább eszközökkel lehet munkára bírni péntek este...

SZAVAZÁS A FACEBOOKON

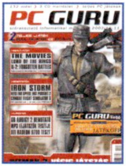
Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és az év elején azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a kedvenc magazinotok, a **PC Guru**. Most is a **Facebookot** használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **2000/02**-es, az **2001/01**-es, az **2002/10-11**-es, a **2002/12**-es és a **2003/01**-es PC Gurukra lehetett szavazni, és ezúttal a **2002/10-11**-es számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD mellékleten. Szavazás természetesen decemberben is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.



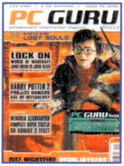
2000/02



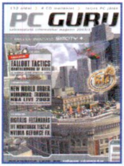
2001/01



2002/10-11



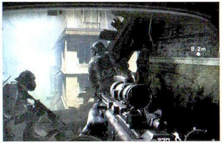
2002/12



2003/01

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

MODERN WARFARE 3 videoteszt

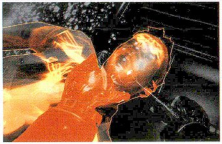


A Battlefield 3 és a fejlesztőstúdió körüli botrányok után félve vártuk a legújabb Call of Duty megjelenését. Szerencsére idén se kellett hatalmasat csalódnunk az Activision termékében, lehengerlő kampánnyal, pergős multijával és kifejezetten élvezetes Spec Ops módjával visszaadta a sorozatba vetett hitünket. Ettől függetlenül már nem tudtunk szó nélkül elmenni egyes elemei mellett a játéknak, mint például a kopottas grafika vagy az egyre erősödő rókabőr érzés. Videotesztünkben mindent megtudhattok arról, hogyan is sikerült a világ legnépszerűbb szórakoztató terméke.

NFS: THE RUN videoteszt

Az éves Call of Duty, FIFA és sok egyéb folytatás mellett befutott a Need for Speed széria legújabb része is, amely annak ellenére nem nyerte el tetszésünket, hogy hihetetlenül látványosra sikeredett. De jól tudjuk, hogy a külcsín sokszor nem elég a sikerhez, amire jó példa a The Run is, amely sajnos szép számmal tartalmaz idegesítő játékelemeket. Az, hogy milyen lett a játék, most nem csak magazinunkból, hanem DVD-mellékletünkön lévő videotesztünkből is megtudhatjátok. Bate és Chris alig várja, hogy meghallgassátok őket.

SYNDICATE 2 hangulatos videó



Pár hete jelentette be az Electronic Arts, hogy készülőben van náluk a Bullfrog félistenként tisztelt stratégiai játékának újrafeldolgozása, amely a kor divatjának megfelelően teljesen új stílusban igyekszik meghódítani a játékosok szívét. Az FPS nézetből játszható akciójátékból két videót is feltettünk DVD-mellékletünkre, amelyekből teljesebb képet kaphattok arról, hogy milyen is az, amikor a nagyvállalatok közötti harcokat már nem csak marketingesek és kutatók vívják egymással, hanem megjelennek a ballonkabátos szuperügynökök.

HITMAN: ABSOLUTION 16 perc játékmenet

A jövőre megjelenő játékok közül érdemes nagyobb figyelmet szentelni a legújabb Hitman játéknak is, amelyben végre visszatér a jó öreg 47-es ügynök, hogy elvarrjon pár kellemetlen szálat. DVD-mellékletünkre feltettük azt a 16 perces bemutatót, amit az idei E3 látogatóknak mutattak be Los Angelesben. A méretes videoanyag tökéletesen illusztálja, mire is számíthatunk majd a 2012-es megjelenéskor. Egyenlő arányban láthatunk benne lopakodós részt és akciót, a látvány pedig már önmagában megérdemel egy 90%-os értékelést.

VIDEOTESZTEK A DVD-N

The Elder Scrolls V: Skyrim • Rage • Call of Duty: Modern Warfare 3 • Need For Speed: The Run • Uncharted 3 • Halo Combat Evolved Anniversary • Lord Of The Rings: War in the North • Assassin's Creed: Revelations

2012/01

XENUS 2: WHITE GOLD

PC guru DVD

PC DVD-ROM

PC GURU DVD-MELLÉKLET

C&C Generals 2

ELŐZETES Reméljük az EA-nél senki nem jut el idáig, de ha mégis, akkor most ne nézzenek ide (ugyanis a lap leadásakor ez még titok): a következő számunkban a BioWare új játékáról, a Command & Conquer Generals második részéről írunk! A Spike TV éves díjátadó-gáláján leplezték le december 10-én, így pont belefér a következő számba.

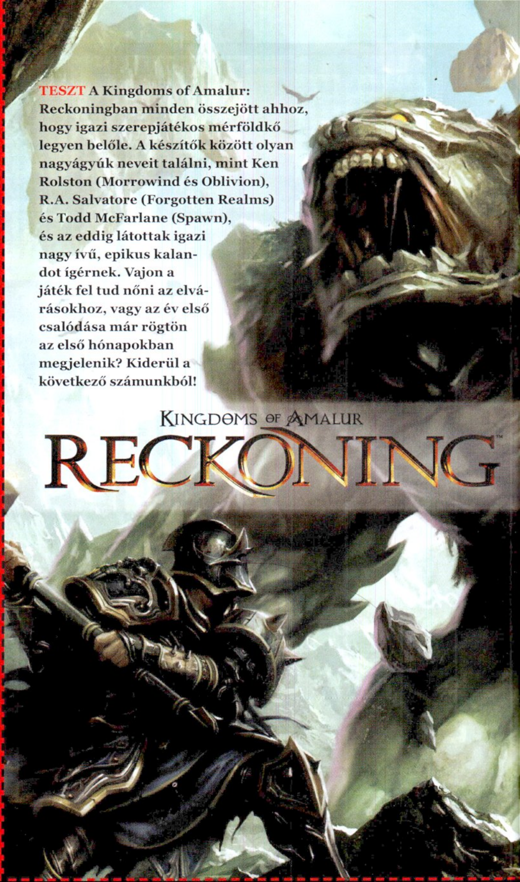
Trine 2

TESZT Már épp boldogan élnének, és talán meg is halnának a Trine című, zseniális platformer első részének hősei (a harcos, a varázsló, és a tolvajlány), mikor ismét megjelenik az első epizódban megismert varázstárgy, hogy újabb csodálatos utazásra invitálja őket. A demót már próbáltuk, és az abban végigjátszható első pálya alapján ismét nem kell csalódnunk a Frozenbyte embereiben.

Minecraft

TESZT A játék, ami a hivatalos megjelenés előtt és után is elnyerte a Guruban az év indie-játéka címet. A játék, ami már azelőtt több millió példányban kelt el, hogy elérte volna az 1.0-s verziószámot. A játék, ami alapjaiban rázta meg a játékvilágot, 2012. januárjában extra részletes Minecraft-teszttel jövünk!

TESZT A Kingdoms of Amalur: Reckoningban minden összejött ahhoz, hogy igazi szerepjátékos mérföldkő legyen belőle. A készítők között olyan nagyágyúk neveit találni, mint Ken Rolston (Morrowind és Oblivion), R.A. Salvatore (Forgotten Realms) és Todd McFarlane (Spawn), és az eddig látottak igazi nagy ívű, epikus kalandot ígérnek. Vajon a játék fel tud nőni az elvárásokhoz, vagy az év első csalódása már rögtön az első hónapokban megjelenik? Kiderül a következő számunkból!



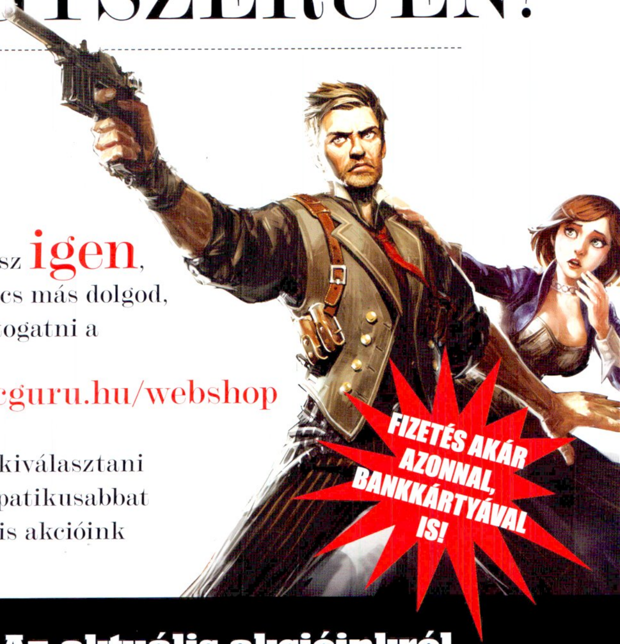
KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JANUÁR 19-ÉN

JELENIK MEG!

SZERETNÉL ELŐFIZETNI A KEDVENC MAGAZINODRA, CSUPÁN PÁR KATTINTÁSSAL,

EGYSZERŰEN?



Ha a válasz **igen**, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a

www.pcguru.hu/webshop

címre, és kiválasztani a legszimpatikusabbat az aktuális akcióink közül.

Az aktuális akcióinkról a magazin 36-37. oldalán, vagy a pcguru.hu/elofizetes címen tájékozódhatsz.

IDÉN IS
CSÚCS LESZ A
KARÁCSONY!
PS3
PlayStation Network
EA SPORTS
FIFA 12
3
www.pegi.info
NEED FOR SPEED THE RUN
The SIMS 3
HÁZI KEDVENC
KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
PC DVD
BATTLEFIELD 3
DICE
www.eakaracsony.hu
© 2011 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.
All trademarks are the property of their respective owners.